この1冊でセガの最新ゲームのすべてがわかる!!

平成8年9月9日発行 第3巻第26号通巻45号

セガポリス

SEGAPOLIS

最新 アミューズメント スポット情報

新技速報! 全12キャラ一挙公開!!

バーチャファイター3

セガ製作の新作アーケードゲーム最速網羅!

ラストブロンクス
ウェーブランナー
セガツーリングカーチャンピオンシップ
ほか



サターン情報も一挙掲載!

ファイティングバイパーズ
SEGA AGES
サクラ大戦
ほか



セガハードを駆使した他社製品も大紹介!

DEAD OR ALIVE
蒼穹紅蓮隊
ストリートファイターZERO2
ときめきメモリアル
ほか



最新セガ情報が満載!!

GAMEST MOOK Vol.45 定価500円


Coming soon for Sega Saturn.
96.8.30
FIGHTING VIPERS
6,800円
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996
TOKYO GAME SHOW
1996
東京ゲームショウ'96
1996年8月22日(木)~24日(土)
会場：東京ビッグサイト(東京都江東区有明)
がはなせない！
SEGA SATURN™
希望小売価格¥20,000(税別)
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。



SEGA SATURN
Expect the best !
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120 012235 受付時間 月 金 10:00 17:00(祝祭日除く)
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
セガエンターテイメントユニバース
http : //www.sega.co.jp
セガのゲームやテーマパークの最新情報を満載した SEGA ENTERPRISES,LTD.のホームページです

新システム大解剖!!

Virtua Fighter 3

MODEL

発売のカウントダウンも始まったという感が強まってきたVF3。新たに加わる予定の第4ボタン「エスケープ(仮)」とは…

注)今回の原稿は「60%完成バージョン」をもとに作成されています。これから100%になるまで改良が続けられて、一部仕様が変更になる場合があります。その点を考慮に入れてお読みください。

VF3もついにプレイ可能なバージョンが出来上がり、現在最終調整に入りつつあるらしい。そこでここではVF3で変更を受けたシステムを洗い出してみる。

第4ボタンが追加された

なんといっても、VF2からVF3への最大の変化は伝統の3ボタン制がついに崩れ、4つめのボタンが追加されたことだろう。

G、P、Kのおなじみ3つのボタンに加えて新たに増えたのはEボタン、その名も「エスケープボタン」だ。この名称はまだ決定のものではないので、現時点ではあくまで仮称であることをはじめにお断りしておく。

その名前から大体の予想がつくかと思うがその正体はドッジ、つまり「避け」である。VF2で舜帝とリオンが使えた軸移動をシステム化したものと考えてもらえれば分かりやすいだろう。

さてその概要だが、Eボタンを単体で押すと画面の奥へ向かって軸移動する。これが基本となって、レバーを加えるとさらにいろいろな行動が可能となる。例えば、レバー下+Eと押すと画面手前に移動可能だ。

どのくらいの角度で避け、どのくらいの距離を移動するかは現在調整中だ。しかし、ひとつだけいえることとして「基本の移動角度が存在して、相手との間合いによっても変化する」ということが挙げられる。この場合、相手と離れれば離れるほどEボタンで移動する距離も長くなるというわけだ。



これが軸移動の「エスケープ(ドッジ=避け)」ここから交差法に繋ぐこともできる。

いままでの軸移動という概念は、得てして「逃げ」が最優先されていたので消極的なシステムに見えるかもしれない。しかしVF3のエスケープは、避けつつ相手に攻撃を仕掛ける「交差法」の考え方が導入されている。具体的に説明すると、Eボタンで避け動作を行っている間に技コマンドの先行入力が認められる。

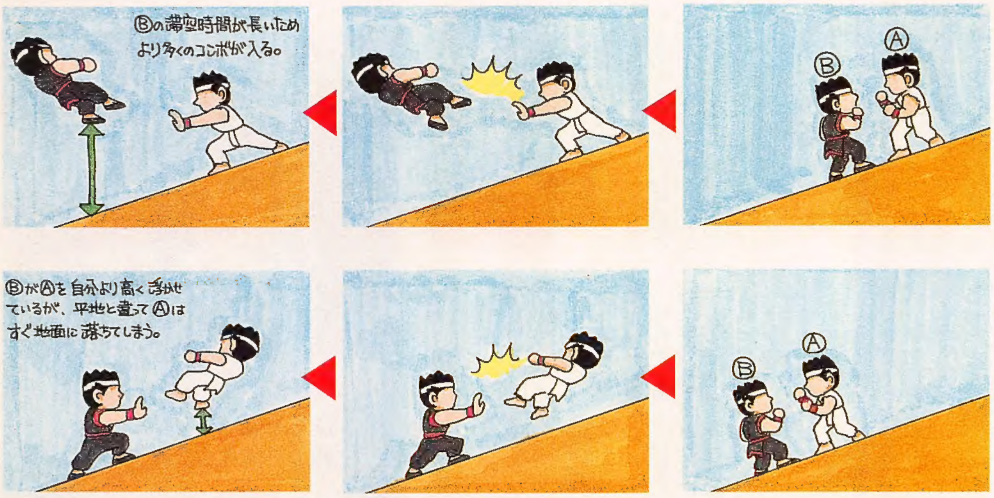
避けつつコマンドを入力すれば、相手の攻撃をかわしながら反撃に転じることができるのである。

新たに加わったEボタンは、いままでのガードオンリーの防御法に幅が生まれそうな予感。果たしてどれほど多角的な攻防が可能となるのだろうか、いまから楽しみだ。

闘技場の見直し

VF3では、闘いのリングまでメスが入った。いままでのリングのように全面リングアウトがあるわけではなくなったのである。

いまのところ、リングは次



のような構成を持った種類に分けられる。

●全面リングアウトがある
●全面リングアウトがない
●一部のみ壁がある
●リングの周囲が直線でない場合
●高低差（地形）がある

…と、このような感じだ。このなかで気になるのはやはり高低差ではないだろうか。実際、さほど気にならないくらいの差しかないステージもあれば、立ち会ったとき相手の腹位置にこちらのキャラの頭がくるほど差のあるステージもある。さらに、そこは緩やかであるところもあれば、急激な角度が付くところもある。

さすがに角度差ができたときに上段攻撃が中段攻撃になったり、中段攻撃が下段攻撃になったりすることはない。しかし、下のキャラが上方向にいるキャラに技を出したときなどはちゃんと角度を補正して出してくれる。なかなか芸が細かいのだ。

高低差は実はVFの大きな魅力のひとつである「空中コンボ」に大きく関係してくる。VFにおいて空中コンボの原則のなかに「自分より相手を高く浮かせる」というものがある。だがVF3では、この原則は必ずしも当てはまらなくなるようになってくるはずだ。地形によって「自分の位置は、相手より高いか低いか」「相手を浮かせたのは、下り斜面方向か上り斜面方向か」、大きくいうと今回の空中コンボはこのようなことを考えなければいけない。くわしくは図を見てもらいたい。基本的に「自分は高い位置で下り斜面方向へ浮かせる」のが空中多段コンボ成功の秘訣だ。

しゃがみダッシュの結論

いまさらVF2をやりこんだひとに、しゃがみダッシュの重要性を解く必要はないだろう。⇘⇩⇘、とレバー入力することによって技の硬直中でも内部的にしゃがみ状態に移行できるので、「しゃがんだ状態から～」という入力条件の技を隙なく繋げていくことが出来るようになる。

いまや必須のテクニックとなったしゃがみダッシュは、VF3で正式なシステムとして組み込まれた。それが「ダッシュしゃがみ」である。

ダッシュしゃがみのコマンドは⇘⇘。これにより、たとえば「レバーを下に長く入れて～」といったコマンドの技もすぐに出すことが出来るようになる。実際に例をだして説明すると、アキラの白虎双掌打の場合「レバーを下に長く入れて⇦⇨+P」だがダッシュしゃがみを使えば「レバー⇘⇘⇦⇨+P」と、しゃがむまで待たずに一瞬で技を繰り出すことが可能となる。

ただし、しゃがみダッシュと違って、出来るのは前方向のみ。レバーを⇘⇘と入れたからといって後方ダッシュしゃがみになるわけではないので気を付けよう。

入力の複雑化を排除

だんだんと難しくなっていく格闘ゲームの技コマンド。この傾向は初心者離れを起こしつつあるが、VF3ではこれを食い止めるべく様々な処理を施してある。

まず技コマンドの入力では、VFの世界では「PPPK」という技を出したい場合、ちゃんと「Pを3回、Kを1回」としっかり入力しないと技が発動しない、Pを押しすぎたらもうPPPKは出せない。それがVF3からは「Pを連打してひたすらKを連打」しても技が出てくれるようになっている。技を出せるひとはなんとも思わないかも知れないが、出せないひとにとっては重大なことなのだ。そもそも、最近の格闘ゲームは技が出せなければ予選落ち…みたいな感じがあり、とても初心者が簡単に入って行ける世界ではなくなりつつある。大ヒットゲームの3作めにして、再び初心者に手を差し伸べてくれているのだから、いままで「楽しそうだけど自分には無理」とあきらめていたひとも ぜひプレイしてみてほしい。



一部のわかりにくい技に残像処理が施され、視覚的に見やすく。

君に和の心はあるか？



葵

相手の力を受け流す合気柔術が基本!!

担当：借金

攻めてよし、守ってもよしのインスト技公開

●枝砕き
枝砕きは、ダウンしている相手の足をつかんで、捻りつつ膝を極める技。だから攻撃の扱い方はダウン攻撃と受けとっていいだろう。起き上がる動作が始まってしまうと、打撃技のダウン攻撃と違い枝砕きは入らない。

●流制手
相手の上段攻撃をつかみ、その力を後ろにそらすいなし技。いなし技というのは、攻撃方法は当て身の要領で使う読み技。しかし技自体は進歩里膀のようにダメージはなく自分で技を入れていくものと思われる。

●羽朧
相手の中段攻撃をつかみ、その力を後ろにそらす中段いなし技。
流制手同様当て身の要領で使用する技だ。

●転身入身
相手の上段攻撃を奥にそらしながら、転身しつつ相手の喉を払う返し技。転身入身はまさに当て身。流制手との使い分けが気になるところだ。

●龍の顎門
転身入身と同じく、相手を払う返し技。ただし龍の顎門が火を吹くのは、相手の中段攻撃のみ。相手の動作を読みきらないとなかなか決まってくれないぞ。

●渦練りの舞
自分から相手の手首を取りにいき、相手の横に移りながら捻りを加え、相手の後ろにまわってからそのまま相手を投げる技。

●衣車
相手に向かって転身(回転)しながら、胸に肘をたたき込む打撃技。転身動作で割と歩くので中距離でも使えそうな技だ。

●雷神刃
肘と膝を同時に出し、相手の中心を狙う中段技。中段技といっても、しゃがみガードしている相手にダメージは与えられない。どういうことか説明すると、雷神刃はしゃがみガードを強制的に立ち状態にさせる技なのだ。

●草薙
下段判定の足払い。簡単に足払いといってもそのスピードはかなり速め。リスクを犯してでも使う価値のありそうな技だ。

●無双破
しゃがんだ状態から前に出つつ下から打ち上げの肘打ちを出す打撃技。

●連突小太刀
連突といわれるパンチ3発から雷神刃へ移行するコンビネーションが連突小太刀。モーションは雷神刃と同一だが、技の効果も同じなのかどうか気になるところだ。

●肘車
体を内側に捻りだしながら繰り出す肘打ち。

●六段帯取り
相手の両肘を極め、そのまま足を使って後ろに投げ倒す技。巴投げに似ている。

●手極め倒身
下段投げ。片手を極め、捻り上げて組み伏せる投げ技。

●枝砕き(えだくだき)



●流制手(りゅうせいしゅ)



●羽朧(はおぼろ)



●転身入身(てんしんにゅうしん)



●龍の顎門(りゅうのあざと)



●渦練りの舞(うずねりのまい)



●衣車(ころもぐるま)



●雷神刃(らいじんは)



●草薙(くさなぎ)



●無双破(むそうは)



●連突小太刀(れんとつこだち)



●肘車(ひじくるま)



●六段帯取(ろくだんおびとり)

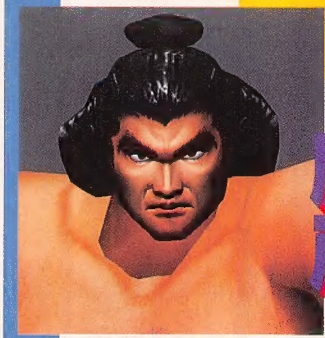


●手極め倒身(てきめとうしん)



バーチャファイター3

これが"角"闘技だ!



鷹嵐

名だたる格闘家に、日本の国技、相撲で立ち向かう"最"重量級キャラ。浮かせるもんなら浮かしてみろ!

担当:アディトシ

「相撲取りは脂肪の固まり」という一般的な認識を裏切り、実に筋肉質。手足も長く、相撲に限らない、どんな格闘技にも通用しそう(しないと困るが…)な体型を誇る鷹嵐。

実際、キャラ性能のほうも高いようで、調整中の現在、早くも最強の噂さえ流れている程(あくまでも噂)。

そう、今の段階でそんな噂が流れるということは、これから紹介するインスト技は強力なものが揃っているということなのだ。

その一撃の重さは他キャラの追随を許さない!

●鬼殺し
下から相手の頭を突き上げる、いわゆるアッパーのような技。

●外掛け
相手の足を引っ掛け、そのまま自分も倒れ込むことでダメージを与える、投げ技。

●居反り
懐に入り、そのまま上体を上げ、相手を背後に投げ飛ばす(投げ技)。

●右四つ
普通の投げ技ではなく、コマンド入力すると同時につかみかかり、相手が立ちガードなら成功。そのまま右四つに組む。

VF2にはなかった新しい概念のもので、QFの必要がないから、かなり使いやすい。

●櫓投げ
右四つからの派生技。腰を入れつつ、横に投げ倒す。

●掴み投げ
しゃがんでいる相手の腰をつかみ、腕力のみで持ち上げて後方に投げ捨てる。

今や、対しゃがみ投げは、重量級には必須だ。

●張り手
突きの連打。本当の相撲では、相手を押しまくるためにある技だが、VF界ではどうか?全部出し切ってしまうと、割と危ないような…。

●双手
強烈な両手の突き出し。両手の単発技というと、思い出すのはアキラの百虎双掌打だが…。相手をリングアウトさせるのに有効そうだ。

●勝ち上げ
相手の足元を両手ですくい上げる打撃技。ウルフのリバースレッジハンマーに形態が似ている。

●肘当て
名のとおり肘攻撃。前作なら、しゃがみ状態の相手に当てるとよろけさすことができたが、恐らくVF3でも同じ効果を得られるはず。

●髷張り手
高い位置から、振り降ろすように繰り出す張り手。ガードされるとヤバイ。

●樽砕き
しゃがんだ状態から放つ、片手突き。形としては、アキラの猛虎硬破山に似ている。

●叩き込み
相にかわしつつ、両手で相手を地面に叩き突ける。一応、打撃技。

●露払い
片手で相手の足下を払う、下段打撃技。奇襲技として使える。


●鬼殺し(おにごろし)


●外掛け(そとがけ)


●居反り(いぞり)


●右四つ(みぎよつ)

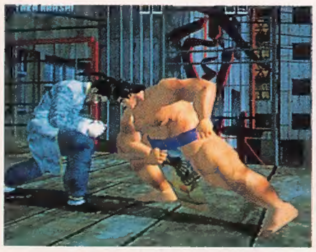

●櫓投げ(やぐらなげ)


●掴み投げ(つかみなげ)


●張り手(はりて)


●双手(もろて)


●勝ち上げ(かちあげ)


●肘当て(ひじあて)


●髷張り手(まげはりて)


●樽砕き(たるくだき)


●叩き込み(はたきこみ)


●露払い(つゆはらい)

さよなら、台湾ステップ…

アキラ



大幅なマイナーチェンジを遂げたアキラをチェック！

担当：GYU

今回紹介するアキラの固有技は、おそらくインスト技になるであろうというもの。リストを見る限りは、VFもしくはVF2から継承されたものが多いが、入力、そして性能といった細かい面での変化が数多く見受けられる。さっそく2との比較を踏まえたうえで、現バージョンでの固有技の解説に入っていこう。

●跳山崩捶

低い姿勢で大きく踏み込みつつ、両腕による裏拳を突き出す打撃技。地を揺るがすすさまじい震脚と、八極拳ならではといえる、独特な攻撃モーションが印象的な新技である。

さてこの技の詳しい効果については不明な点も多いが、判定はどうやら中段攻撃に属するらしい。しかも相手の攻撃をかわしつつ、攻撃することが可能といった特徴をもっているようだ。

●獅子抱月

これも低い姿勢で大きく踏み込みつつ、肩口から相手を持ち上げる技。一見、継承技の大纏崩捶にも似ているように思えるが、こちらは下段の打撃技のようだ。

さてこの技、実際には通常ヒットさせても、ダウンを奪うことはできない。しかし壁際でヒットさせれば、通常とは異なった効果を発揮するようだ。

●裡門頂肘

踏み込みつつ肘打ちを繰り出す、アキラの代表的な打撃技。ヒットさせる距離によって威力が変化するといった特徴がある。

さてこの技の注目すべき点としては、前作の⇨⇨Pから入力が変更されたことが挙げられる。どうやら前作の上歩頂肘はなくなったようだ。

●躍歩頂肘

裡門頂肘よりもさらに大きく踏み込む肘打ちが、この躍歩頂肘である。ちなみにこの技は、軸足が入れ替わるといった特徴を持っている。

ところで前作での躍歩頂肘の入力は⇨⇨⇨P入力だったが、今回は簡単になった。しかし入力が簡単になった分、裡門、躍歩ともに硬化時間が非常に長くなり、ガードされると手痛い反撃をくらうようになってしまった。

●猛虎硬爬山

しゃがんだ状態から、片手による掌打を繰り出す打撃技である。この技も裡門や躍歩と同様に、ヒットさせる距離によって威力が変化する。

さて前作での猛虎硬爬山の利点といえば、しゃがんだ相手にヒットさせることで、尻もちをつかせることにあったが、VF3においては尻もちの存在は確認されていない。またしゃがみダッシュを利用した立ち猛虎も不可能となっている。

●心意把

相手の両腕を引き込みつつ、強烈な頭突きを決めて相手を吹き飛ばす、アキラならではといえる投げ技。

この技もシステム変更の都合上、入力がPからP＋Gに変わった。これにより上歩頂肘（⇨P VF3は裡門）との自動2択は、期待できなくなったといえる。

●鷂子穿林

相手の脇を高速ですり抜け、すかさず相手の背中に対して、靠（肩口から背中）による体当たりを決める投げ技の一種。ダメージを与えつつ、さらに攻撃を繰り出すことが可能だ。

さて前作では、投げが決まらなくても入力の性質上、しゃがみPに化けるといった利点があったが、今回は投げ失敗モーションが発生するため、前作のようなアバウトな使い方は、期待できないだろう。

●大纏崩捶

相手の腕を掴みつつ、肩口で相手を持ち上げて吹き飛ばす投げ技。心意把と同様、相手に強烈なダメージを与えつつ、吹き飛ばすことができるといった利点がある。

コマンドも前作の⇨⇦⇨のP＋KがP＋Gに変わっただけなので、使い勝手も問題ないだろう。

●外門頂肘

上段を狙う相手の攻撃を片腕で防ぎつつ、裡門頂肘系の肘打ちで反撃する、いわゆる返し技のひとつ。

前作でのこの技のコマンドはG⇦Pだったが、今回は変わっている。また入力の変更とともに、読みを間違えると返し技失敗モーションが発生するようになったので、より慎重な使い方が求められるだろう。

●開跨

アッパーのように腕を振り上げて、相手の上段ガードを崩す技。

前作では投げ技扱いだった開跨。入力こそ前作と変わらないが、VF3では打撃技の一種となったため、相手との距離に関係なく、コマンドを入力すれば必ずモーションが発生するようになった。



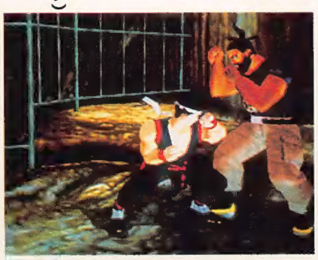
●跳山崩捶（ちょうざんほうすい）



●獅子抱月（ししほうげつ）



●裡門頂肘（りもんちょうちゅう）



●躍歩頂肘（やくほちょうちゅう）



●猛虎硬爬山（もうここうはざん）



●心意把（しんいは）



●鷂子穿林（ようしせんりん）



●大纏崩捶（だいてんほうすい）



●外門頂肘（がいもんちょうちゅう）



●開跨（かいこ）

バーチャファイター3

よりトリッキーな動きに！



影丸

VF2に比べ、さらに身軽になったカゲ。新たなる技を秘めて再び闘いに挑む！

担当：キャサ夫

3のカゲって、どんな感じ？

VF2のカゲは、弧延落からの空中コンボや針鼠弾といったトリッキーな動きで相手を翻弄し、闘ってきた。

基本的にこの動きはVF3でも継承され、3から新たに動きの読みづらい技、投げなどが数多く修得されているカゲ。果たして、VF3でのカゲは2以上に感動を与えてくれるのか？夢を与えてくれるのか？何にせよ今後が楽しみなカゲである。

今回は、どのような技を使えるようになったのか？まずは、インスト技を紹介していこう。

これを覚えなくては3は始まらない！

●浮身乱弾撃

いきなり相手の肩の上に前宙をして飛び付き、そのまま相手を押し倒し、倒れたところで顔を殴る攻撃。

カゲならではの身軽さと、そのスピードを生かした攻撃である。もちろん上段投げだぞ。

●旋風刃

下から上に切り上げるような縦手刀の打撃技。

攻撃スピードが速く、下に潜り込むようにしてから攻撃を出すので、反応のしづらい攻撃の1つである。

技判定は、今のところ中段攻撃になっていて、かなり強そうな技だ。

●落閃刃

モーション的には、縦振りの素早い手刀になっている。

判定も見た目の通り中段攻撃になっていて、すかされる恐れも比較的少ない技と今のところ考えられる。

●小手返し

継承技の1つであり、カゲになくてはいけないほどの技でもある小手返し。

相手の上段パンチを掴んで捻り、回転させながら投げてしまう、いわゆる当て身技である。

コマンドが変更されたが、小手返しの利用価値は絶大だ。

●弧延落

これもまた、カゲならではの投げ技で、相手の懐に潜り込み腹を蹴り上げて、相手を上に放り上げる投げ技。

前回のカゲは、ここからいろいろな空中コンボをつなげ、リングアウトなどを狙っていた。果たして今回はどのような使い方になるのだろうか？

●イズナ落とし

弧延落で浮いた相手を追うように飛び、掴んで回転しつつ頭から相手を落とす投げ技。簡単に空中投げと考えてよい技である。これもカゲだからこそできる必殺技の1つだ。

今のところ、コマンド入力のタイミングが先行入力でないと受け付けないので、ある意味「安定技」の1つだ。

●螺旋

転身しながら、相手の上段に裏肘を出す打撃技。

モーション的には、かなり素早く、くるっと回転し、攻撃するまでの間、同時に軸移動も行っているのだ。

だから、相手の攻撃をかわす性質も多少持っている技になる。

●葉隠閃刃

相手の横に回転移動しながら、その回転力で中段に手刀を放つ打撃技。

攻撃的に相手を突き上げる感じになっていて、今のところ、しゃがんでいる相手にヒットすると、強制的に立たせることができる技になっている。

●岩斬破

しゃがんだ状態から踏み込み、上から中段を狙う縦手刀攻撃。

技名の如く、見た目が岩を斬る感じの攻撃になっていて、判定もそのままで中段攻撃になっている。

VF2の小ジャンプパンチによく似ている技だ。でも、攻撃スピードはかなり速くなっているぞ。

●順逆自在

相手に飛び付きその勢いで頭を越え、相手の後ろに回り込んでしまう技。

簡単に説明すると、投げ技の1つとなり、相手に直接ダメージを与える投げ技とはなっていない。

しかし、後ろに回り込むことができ、その後いろいろな攻撃が可能で、相手との読み合い次第では、かなり奥深い攻防が現段階では予想される。



●浮身乱弾撃（ふしんらんだんげき）



●旋風刃（せんぷうじん）



●落閃刃（らくせんじん）



●小手返し（こてがえし）



●弧延落（こえんらく）



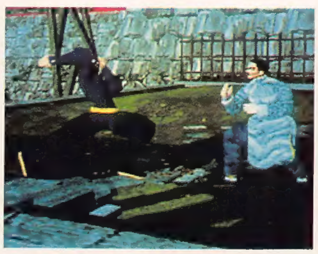
●イズナ落とし（いずなおとし）



●螺旋（らせん）



●葉隠閃刃（はがくれせんじん）



●岩斬破（がんざんは）



●順逆自在（じゅんぎゃくじざい）

電光石火の蹴りを三たび見ろい！

ジャッキー



連携技が大幅に増えたジャッキー。今度こそサラを組織から取り返すのだ(イヤチトキビシイカモ)。

担当：C·LAN

連携技がより多彩に…

VF3でのジャッキーの新技は、単発のものは少なく、VF2までの既存の技を組み合わせたコンビネーション技が多い。これらの技は新たな攻めのバリエーションとなり得るか？

裏拳重視?のインスト技紹介

●ライトニングフック

VFシリーズ初のパンチ4連発というコンビネーション。スマッシュフックから始まる連携だ。

3発目のみ中段で、それ以外は上段攻撃になっている。現段階ではコンボエルボーがⓅⓅの部分しか連続ではないため、この技もうまく使っていく必要がありそうだ。

●ライトニングキックセカンド

エルボーからライトニングキックにつなげるコンビネーション。今回はライトニングキックのモーションが変化している。エルボーからの連携といえばエルボースピンキック、つまり上段にしかつなげなかったが、この技の追加によりエルボーから中段という連携が可能になったことになる。

●ニーストライク

VF2から加わった、相手に膝を入れた後、両手で叩きつけるスピーディーな投げ技。基本的な性質やモーションは変わっていない。VF3でもジャッキーのメインになりそうな投げ技だ。

●スイッチステップ

足位置を組み換える。VF3ではニーキックなどで足を組み換えても、前後に歩いただけでは正位置には戻らないキャラが多い。ジャッキーもそんな中の一人で、一度八の字になってしまったら膝などを出さなくては元に戻らない。そんなときにこの技を使うといい。

●キックバックナックルスピン

生蹴りから裏拳→スピンキックというコンビネーション。裏拳～はスピニング・アームキックである。このアームキックはVF3では、ガードされるとその場で止まってしまうため、Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖはガード不能にはならない（⇩Ⓚ+Ⓖが出ない）。

●エルボーナックルキック

エルボーから裏拳→上段蹴りというコンビネーション。ラストの上段蹴りはスピンキックではなく、エルボースピンキック（⇨ⓅⓀ）のⓀのような蹴りだ。

●エルボーナックルローキック

エルボーナックルキックのラストが下段蹴りになったもの。この2つのコンビネーションは最後まで出し切るよりも、裏拳で止めて二択に持ち込む、といった使い方をしたほうがよさそうな感じだ。

●ダブルパンチニーキック

ⓅⓅからニーキックにつながるコンビネーション。当然連続にはならない。ラストが膝、ということは当たれば空中コンボに持っていくことができる。しかしコンボエルボーもあるため、ⓅⓅの後は中段を警戒されやすい。

●ビート&バックナックルスピン

ビートナックルから派生するというちょっと風変わりなコンビネーション。VF2ならば、ニーストライクの不発防止にこの入力をしておくのが有効かもしれないが、VF3では投げスカリポーズがあるため、狙って出さなくてはならない。

このラストのⓀはスピンキックなので、やはり⇦Ⓟのバックナックルで止めておくのがメインになりそうな感がある。

●ダブルローキック

ローキックから再び下段蹴りを繰り出すコンビネーション。この2発目の下段蹴りはロースピンキックではなく転ばない。

この技のほかにも、ダブルスピンキック（ⓀⓀ）の派生技もあった。

VF3のジャッキーは、冒頭でも触れた通りコンビネーション系の新技が多い。中でも裏拳を通過点とした技が増えている。裏拳は硬化は短いものの、上段攻撃で、かつ単発では発生が遅いためVF2では繰り出すために多少リスクのある技だった。

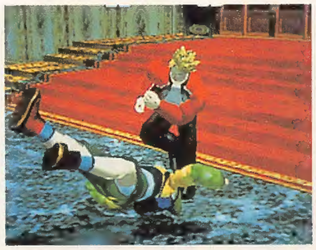
今回はスラントに加え、上段の裏拳もエルボーなどから連携技として繰り出せるので、相対的に使用頻度が増えそうではある。



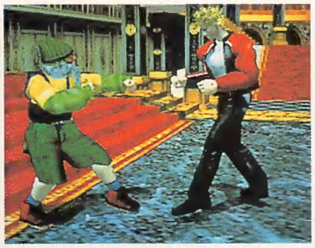
●ライトニングフック



●ライトニングキックセカンド



●ニーストライク



●スイッチステップ



●キックバックナックルスピン



●エルボーナックルキック



●エルボーナックルローキック



●ダブルパンチニーキック



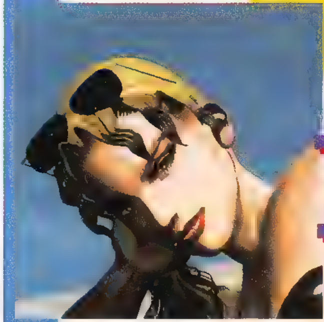
●ビート&バックナックルスピン



●ダブルローキック

サラ

髪もサラサラ



しなやかな体から繰り出される蹴りの嵐。今度こそ…

担当：ワイルダーKEI

ヒップアップチェインジ

ますます西洋人ぽい体型となったサラ。今回でも、足技が主体となった攻撃で攻めまくりだ。前回あった技はもとより、追加された技を含めて、紹介していこう。

以前のものから新しいものまで

●ドラゴンキャノン

相手の上段技をかわしつつ、下からガツンと蹴り上げる技。蹴り上げるというよりは、ほとんど打ち上げ状態。宇宙まで相手をすっ飛ばせそうだ。立ちⓅのコンボを多用する相手などに使ってみたい。また、打ち上げたあとの、コンボ探しも熱くなりそうだ。

●ライトニングニースマッシュ

サラに、投げ技が新たに加わった。それが、このライトニングニースマッシュだ。サラを使う人にとっては、とても嬉しい限りだ。相手を掴んで、腹にボコボコと膝蹴りを入れる、ムエタイっぽい投げ技。凄く痛そうだ。

●トルネードキック

技の内容的には、あまり変わりはない。前方にジャンプしつつ、回転蹴りを放つというもの。

前回ではあまり利用しなかったが、今回は、ステージによっては起伏があるので、高い位置にいる相手に使っていきそうな感じだ。また、回転系の技なので、エスケープに対して…もしや。

●ラウンドキック

前回では、相手の起き上がりへの攻めや、この技を相手にガードさせてからの攻撃連携などを行うのに、とてもお世話になっていた技である。今回もお世話になりそうである。

●コンボサマーソルトキック

サラの持っている技の中で、最も有効利用していたのが、このコンボサマーソルトキックである。空中でのコンボはもとより、地上でも使えるので、とても貴重な技だ。コマンドの入力法も変わりはない。隙あらば、ガンガンに決めていきたい。

●ネックブリーカードロップ

前回から引き継いでいる。サラ唯一のコマンド投げであった技。

ただし、現時点でコマンドのボタン入力がⓅ＋Ⓖとなっているので、自動二択はできない。相手の首に手を引っ掛けて、そのダッシュの勢いで相手を倒す。

●スピンヒールキック

上体の回転力を利用して、踵を上から振り落とす技なのだが、まずは、側転をイメージしてほしい。片足を軸にして側転の動きをし、そして、もう一方の足を円を描くようにして、相手の頭を打ち据えるのだ。

●ロースピンキック

サラ待望の下段技。ついに追加されたぞ。もちろん、相手にガードされたときのリスクはあるだろうが、利用価値はかなり高くなりそうだ。ヒットすれば、確実に相手を転ばすことができる。ビシバシに活用していきたい。

●フルスピンダイバー

技的には、ちょっとスピンヒールキックに似ている。この技は側転を利用するものではなく、前転の勢いを利用した攻撃だ。そして、その両踵を相手の頭へ打ち落とすというものだ。空中コンボに、この技を入れたら面白そうである。

●ムーンサルト

相手の頭上を跳び越えて、背後を取りにいく技。

しかし、実際の対戦プレイにおいては、相手の背後を取るのは難しそうだ。何も考えないで暴れる相手に使用すると、空中で叩き落とされそうだ。この技を使用するときは、色々と攻撃を仕掛けて、相手を黙らせることが必要になるだろう。背後を取ってからの行動は、これからが楽しみである。

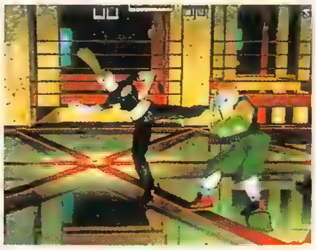
なお、ジャックナイフキック、サイドフックは従来通り存在する模様。レッグスライサーは現時点では、VF2と性能が違っていたぞ!!



●ドラゴンキャノン



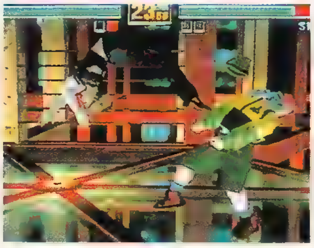
●ライトニングニースマッシュ



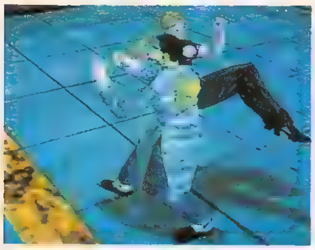
●トルネードキック



●ラウンドキック



●コンボサマーソルトキック



●ネックブリーカードロップ



●スピンヒールキック



●ロースピンキック



●フルスピンダイバー



●ムーンサルト

新技に注目



ラウ

より複雑になるコンビネーション。工夫して使いこなそう。

担当：がっちん

[illegible]の主力兵[illegible]になるか

バーチャ3では固有技が増えるらしく、かなりの数になる。ラウも例外でなく、インスト技の中に前作の技が残っているが、新技もいくつか見られるので楽しみだ。

さてラウは、前作のバーチャ2では、斜上掌を主力として攻め立てていたキャラクターであったが、今回はどのようになるだろうか。

もちろん、現時点ではその答えを出すことは不可能であり、斜上掌で浮かしてから…となるかどうかすらわからない。

ただ、バーチャ3からは新しく設定されたⒺボタンの存在を考えるとゴリ押しは不可能になるかもしれない。

まあ、今からそんな心配をしていても仕方がないので、公開される技を順番に覚えていってほしい。ここでは、技の型や攻撃判定を中心に紹介していくことにしよう。

[illegible]力な技が[illegible]されて[illegible]

●虎龍転身脚

立った状態から、体のひねりを最大限に乗せた上段回し蹴り。旋風牙とは違い、ガードされても跳ね返されずに相手のガードを突き破っていく。ただし、ガード不能技という意味ではない。

●飛燕転身掌

双虎烈破を出した後、相手に背中を見せる振り返り攻撃。3になってラウも自ら振り返ることができるようになっている。今後どうなるか、どのように使っていくか興味は尽きない。

●地掃腿

前作から引き継がれてる技。素早い下段攻撃として重宝していた技だが、今回はグラフィックが一新されており、片足で相手を攻撃する。

相変わらず技を繰り出すときの姿勢は非常に低いので、上段攻撃に対しての割り込み技としては使えそうだ。

もちろんヒットすればダウンするので、攻撃の連繋に組み込んでいってもいいだろう。

●転身把咽掌

相手の喉を掴み、持ち上げて後頭部を地面に叩きつけるラウの投げ技。

今回の投げ技のコマンドは、失敗するとスカリモーションが出るために一律Ⓟ+Ⓖで統一されているようだ。

これは、問題になっている自動選択や投げ技が失敗してもリスクの少ない技になってしまうことを防ぐことを目的にしているようで、きっちりと投げを決めておかないといけない。

このあたりもバーチャ3となるにあたって大きな変更点となる。

●連蹴旋風牙

上段蹴りの後、そのまま旋風牙を出すコンビネーション技。

攻撃判定は上段から上段ではあるが、いままでの感覚で望むと意外なところから意外な技が連携としてつながってくる。このあたりは慣れだが、使う側としては工夫してみよう。

●燕子掌

後方に少しかわしつつ、そのまま前方に両掌をたたき出す打撃技。単発な攻撃ではあるが、攻撃判定は中段で繰り出されるスピードも遅くはない。狙いすましてカウンターを取りたいところだ。

●連旋転身掃脚

しゃがみ状態から出せる、最大4発までのコンビネーション。すべて下段攻撃になっているので、対応はしにくいだろう。

技の移動距離も大きく前に移動するので、やや離れた間合いから使っても効果的。

ただ、通常ヒットの場合は1発目がヒットしても次の下段蹴りにつながらない。

●虎槍掌

片手を後方に引き、力をためつつ前方に掌を突き出す打撃技。

判定は上段攻撃だが、技の出は早く、空中に浮いた相手にヒットさせることも難しくはない。

●双虎烈破

少しかがみつつ下から掌を打ち上げて相手に襲いかかる。相手を浮かすことができる技なので、ここから空中コンボを成立させることができる。

現時点では斜上掌の強化版といったイメージがあるが、今後どうなるかラウ使いとしては気になるところだろう。

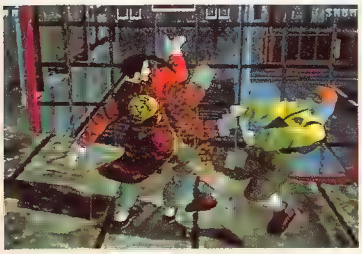
●穿脚連環虎掌

中段蹴りからけん制のパンチを出し、虎槍掌につなげたコンビネーション。けん制のパンチとは通常の立ちパンチで、中段蹴りのあとがスムースにつながっている。判定は、中段→上段→上段となる。

●虎龍転身脚（こりゅうてんしんきゃく）



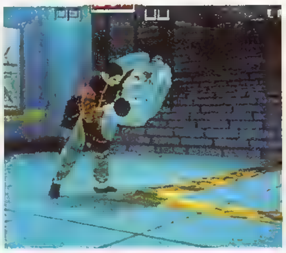
●飛燕転身掌（ひえんてんしんしょう）



●地掃腿（ちそうたい）



●転身把咽掌（てんしんはいんしょう）



●連蹴旋風牙（れんしゅうせんぷうが）



●燕子掌（えんししょう）



●連旋転身掃脚（れんせんてんしんそうきゃく）



●虎槍掌（こそうしょう）



●双虎烈破（そうこれっぱ）



●穿脚連環虎掌（せんきゃくれんかんこしょう）



コンビネーションを使え



パイ

VF3では下段からのコンビネーションが増えていい感じ、今回はいけそう(だと思う)。
担当 FRS-N.O.

●燕青虎双破
しゃがんだ状態から、前方に踏み込みつつ双掌を叩き込む技。完全にしゃがみ状態になっていないと出せないが、新システムの「ダッシュしゃがみ」を入力してレバー前+Ⓟですばやく繰り出すことができる。判定はしゃがみガード崩し。

●連環高端脚
パイはもともとⓅⓅⓀタイプの技を3つ持っているが、この技もそのグループに入る。Ⓟ3発のあとVF2にあった高端脚につなげたものだ。

●燕陣旋風脚
VF2からの継承技のひとつで旋風牙と反対の向き、すなわち内側から捻る裏回し蹴り。前作では掣燕掛塔のあとコンボの繋ぎとして使われたが、VF3ではどんな使われかたになるのだろうか。

●天地頭落
いわゆるDDT。VFの前2作ではそのコマンドの性質上、クイックフォワードから入力していた。今回、コマンドが変わったが相変わらず入力のし易さは変わらない。
壁のあるステージで、壁際で使うと技のグラフィックが変わるようになった。

●燕旋擺柳
相手の上段攻撃を受け止め（または受け流し）、そらして投げる技。VF2までは成立しなかったときはただの立ちⓅになったが、VF3ではすかりポーズが出るようになったので、適当に入力するわけにはいかないぞ。

●掣燕掛塔
VF2のときは、このあとに連環転身脚をいれると5割がたの体力を奪う最強コンボ（メストコンボ95）が成立したが今回は入らない。ちょっとダメージがデカすぎたもんなあ、アレ。VF3ではもっと意外な技が入るといいな…。

●飛燕翻跨
一見、燕風輪翔にそっくりだが、実はこちらは立ち状態の相手に入れる投げ判定の崩し技。技後は燕風輪翔と同様に相手の背後を取れるので、追い打ちを入れよう。

●蒼下連捶掌
パイの弱点だった、下段の技を強化すべく追加された新技。下段パンチから上段判定の打ち上げ掌底に繋がるコンビネーションだ。

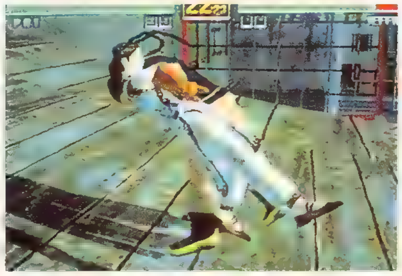
●連旋裏旋脚
下段キックから腿登裏旋脚につなぐコンビネーション。ただし、下段キックを当てた間合いでは腿登裏旋脚が遠すぎて中段にならない。

●連旋掃脚
下段キックから燕旋蹴へのコンビネーション。連旋裏旋脚と使い分けるようだが、こちらは下段キック入力時にレバーを下に長く入力しておかなければならない。


●燕青虎双破（えんせいこそうは）


●連環高端脚（れんかくこうたんきゃく）

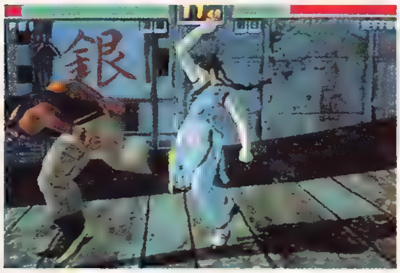

●燕陣旋風脚（えんじんせんぷうきゃく）

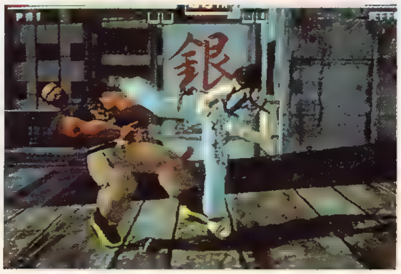

●天地頭落（てんちとうらく）


●燕旋擺柳（えんせんはいりゅう）


●掣燕掛塔（せいえんかとう）


●飛燕翻跨（ひえんほんこ）


●蒼下連捶掌（そうかれんすいしょう）


●連旋裏旋脚（れんせんりせんきゃく）


●連旋掃脚（れんせんそうきゃく）

ジェフリー

今回も聞けるか？「アーイウイーン」



三たび帰ってきたジェフリー、パンクラチオンの名にふさわしく、突いたり、打ちのめしたり、殴ったりと今回も好き勝手暴れてくれること間違いなしだ。

担当：P.鈴木

またまた、あの海の男、ジェフリーが帰ってきた。今回も、豪快で思いきりの良い大技を大量にひっさげてくること間違いなしだ。パンクラチオンらしい戦い方。体のすべての部分を使って大自然に立ち向かうジェフリーの姿が、この写真を見ても想像できることだろう。

自然やシャークと戦い得た技の数々

さて、今回のバーチャ3ではⒺ（エスケープ）ボタンが追加されたことにより、ジェフリーのあの大振りな技の数々が避けられてしまいやすいのではないか、と不安になる人もいるかもしれないが、心配は無用。接近時に牽制として攻撃できる技や、一回の打撃のみでなく、二回三回とフォローがきく技など、使い勝手が良さそうなものが増えている。系統づけて見ていこう。

ハンマー系

●ライジングハンマー

勢いをつけて振りかぶった後に、力を込めて両手で作ったハンマーを思いきり振り落とすダブルハンマーダウンから、さらに打ち上げのハンマーをつなげるコンビネーション技。この打ち上げるハンマーができたために、ダブルハンマーダウンをガードされた後でも相手に攻撃を躊躇させるプレッシャーをかけることができるはずだ。

●キリングトーキックハンマー

普通の立ちキックから、下から相手の腰のあたりまで蹴り上げるトーキック、そしてハンマーへと続けるコンビネーション。以前は立ちキックをしゃがんでよけられてしまうと投げなどで反撃されてしまっていたが、今回はすかさずトーキックを出すことによって相手の裏をかくことも可能になるだろう。

自慢のハンマーも付け加えてダメージアップを図ろう。

●ヘルダンクハンマー

相手の頭部を、上から地面へ叩き落とすべくハンマーを振りかざす技。この技を相手に当てると、あまりの衝撃のためか、少しの時間行動不能の状態にすることができる。その後の展開が楽しみな、ジェフリーらしい強力な技だ。

●トルネードハンマー

この攻撃は縦方向にではなく、横方向から相手の頭めがけて回転を加えるように殴る技だ。このハンマーを相手に当てると、何と逆を向かせることができるぞ。ジェフリーにはバックブリーカーという超強力な背後投げがあったし、逆を向いているとガードもできなくなるために、相手にとってかなり脅威となる技になるだろう。

アッパー系

●ケンカアッパー

少し姿勢を低くした後、伸びる力とともに全力を持って強烈なアッパーで相手を突き上げる。やや前に進んでから上体をあげるので、相手の攻撃をかわして攻撃といった芸当もできるかも。

●トリプルアッパー

相手を無理矢理立たせる1発目のアッパーの後、2、3発目のアッパーをたたきこむ技。3発目のアッパーはケンカアッパーに似た形の技が出る。中段が3回連続で出るので、相手は立ち状態でいることになるだろう。そこを狙って連携を組み立てていくのが良さそうだ。

スタッブ系

●ミドルスタッブ

指先のみを用いて相手の腹部あたりを素早く突く攻撃。ヘルスタッブは上段攻撃なのに対し、ミドルスタッブはその名の通り中段攻撃。技の出るまでの時間も短かそうなので、奇襲に使うことができるかもしれない。

●マシンガンヘルスタッブ

あのヘルスタッブを3発も連続で放つ技。今のところ、2発続けて出た後、一瞬ためて3発目を突く。一生懸命に突きまくるジェフリーの姿は一見の価値ありだ。

ショートレンジ用

●ニーハンマー

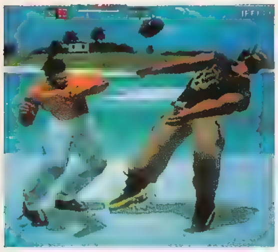
ムエタイ風の膝蹴りを相手の腹部にいれる。後から効いてきそうな技。リーチがあるとは言い難いが、出るまではなかなか速い。ヒジやヒザとどう区別がなされ、どのようなメリットがあるのか興味あるところだ。

●ケンカフック

横方向から相手を思いきり殴る技。フックというだけあり、かなり牽制向きの技になりそう。だがジェフリーのフックなので一発一発がとても重く、当たると減りそうな気配はある。



●ライジングハンマー



●ケンカフック



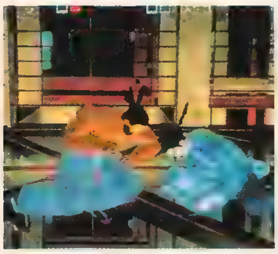
●トリプルアッパー



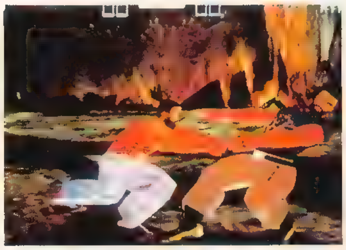
●ニーハンマー



●ミドルスタッブ



●ヘルダンクハンマー



●キリングトーキックハンマー



●ケンカアッパー



●トルネードハンマー



●マシンガンヘルスタッブ

バーチャファイター3

爪を研ぎ澄ませキバを剥け!

ウルフ



投げ技はもちろん、使える中段、下段の反撃技も手に入れたウルフ。華麗な闘いが期待できるぞ。

担当：ギィ

プロレスといえば投げ技、多くの新たな投げ技を体得して帰ってきた。従来からの投げ、ジャイアントスイングやスタイナーズスクリュードライバーなどの強力なコマンド投げも健在。組み合ってから追加コマンドでサンダーファイヤーパワーボムをはじめとしたさまざまな投げに変化するキャッチ、コマンド入力と同時に走り出し、離れた相手を投げることのできるアームホイップの他にも多くの投げ技を手に入れた。対しゃがみ投げも相変わらずの充実ぶりだ。

投げが成立しなかった時にスカリモーションが出て隙ができてしまうようになったのはちょっと痛いが自動二択防止のためにこれは仕方ないといえるだろう。

しかし今回のウルフはレッグガードをつけているだけあって、打撃技も充実。今回紹介する技の中にも中段のコンビネーションドラゴンフィッシュブロー、ダウンを奪える中段のショートレンジショルダー、長く、早い下段技のグリズリーラリアットなどこれまでの欠点を補う数々の打撃技も手に入れている。

また中にはプロレスに不可欠のあーんな技やこーんな技など…まあ、お楽しみに。

とにかく新技によってさらに幅広い攻防が可能になったのは当然として、以前以上に「魅せる」ことも可能になった新生ウルフ。パワーで押しても良し、テクニカルに魅せても良し、それがウルフだ。

[illegible]の打撃充実

●サンダーファイヤーパワーボム

キャッチで組み合った後にのみ可能な新たな投げ技。

相手を肩に抱え上げ、バックブリーカーで腰にダメージを与えた後、脳天からたたき落とす。えらくかっこいいがコマンドが簡単な分、ダメージはちょっと低め。

●キャプチュード

相手の上段蹴りをキャッチ、そのまま相手の体もろとも抱え込み、スープレックスの要領で後方へ叩きつける。対上段蹴り用の返し技だ。キャプチュードが成立しなかった場合、レベルバックチョップが出るようになっているのがおしゃれ。

●ドロップキック

両足をそろえ、全体重を乗せた跳び蹴りを放つ、プロレスの代表的な打撃技。ヒット時のみダウンせずに着地するようになり、この後、起き上がりを攻めたりといったことが可能になった。空振りやガードされた場合は以前のようにダウン状態になるので安心だ。

●ドラゴンスクリュー

相手の中段蹴りを脇に抱え込み、巻き込むように回転して自分もろとも相手を引きずり倒す。前作からおなじみの対中段蹴り用返し技だ。これもまた、つかみ損ねるとレベルバックチョップになるのでよほど読み切ってないと狙えない。それだけに決まるとかっこいいぞ。

●アームホイップ

ダッシュから相手に飛びつき、一瞬のうちに腕を相手の腕にフックさせて相手の上を飛び越え、投げ捨てる。エスケープボタンでの回避から使っていくと効果的に使えそうだ。

●ドラゴンフィッシュブロー

ボディブローから拳を引く勢いを利用して反対側の拳を頭上から振り下ろし、殴りつける。もちろん判定は中段→中段、ウルフ待望の中段からのコンビネーションだ。1発で止めてのボディブローとこのドラゴンフィッシュブローがウルフの攻めの基本になりそう。

●トマホークチョップ

小さく前方にジャンプして、相手の肩口に両手刀を振り下ろす。前作での小ジャンプPを早くしたような感じで隙は少ない。

●ショートレンジショルダー

至近距離で相手をかち上げるようにショルダーをたたき込む、近距離用のショルダーアタック。しかし判定は中段でカウンター狙い以外にも使っていけそう。

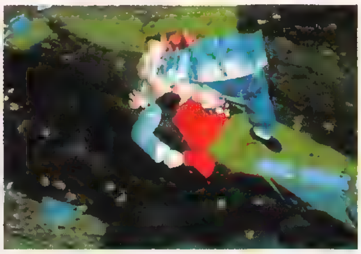
●グリズリーラリアット

相手の足元を腕でなぎ払う下段のラリアット。さすがに強下段攻撃なんてことはない。

リーチが長く、スピードもそこそこ、コマンドも簡単なのでロードロップキックよりも使用頻度は高くなるかも。

●キャッチ

相手に組みに行くだけの技で、当然これだけではノーダメージだが、追加コマンドでいろんな投げ技に変化させることができる。投げ抜けされやすいのが欠点かな。



●サンダーファイアーパワーボム



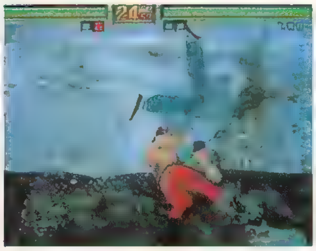
●キャプチュード



●ドロップキック



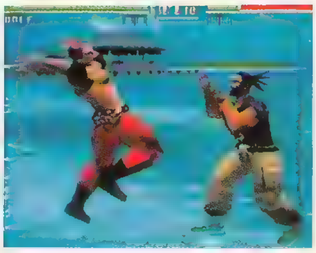
●ドラゴンスクリュー



●アームホイップ



●ドラゴンフィッシュブロー



●トマホークチョップ



●ショートレンジショルダー



●グリズリーラリアット



●キャッチ

舜帝



今回は期待してておくれ!

VF2に比べ、更に人を小馬鹿にした技が増えたVF3。どれだけ対戦相手をコケにできるかな!

ガンバレ!じいちゃん

舜帝と言えば、トリッキーな動きで有名な酔っぱらいのおじいちゃんである。そんな舜帝はVF2で、あまりに凝った動きをしてしまい、それが逆に仇となり、最弱とまで称されてしまった。

しかし、VF3ではそんな舜帝も更なる修業を積み、新たなる技を体得して再び闘いに挑んだ。

今回の舜帝は単発攻撃よりも連携技が多く、判断されづらいものがたくさんあるぞ。

とりあえず今回は、インスト技を紹介するので、どんな技なのかしっかり覚え、発売されたときにちゃんと使えるようにしておこう。

[illegible]る技が[illegible]りだくさん!

●**酔仙手**

片足になりつつ、月牙手を前に突き出す攻撃になっている。

意外にリーチが長く、ヒットすると相手を強制的に立たせる性質になっているので、今のところ結構使い所が多くなりそうな技の1つである。

●**漫歩酔硬手**

前にしゃがみつつ膝をつき、斜め上に掌を打ち上げる打撃技。

酔拳ならではの読めない動きで、下段攻撃と見せかけた中段への掌打である。技のリーチ自体はさほどないが、かなり前に進んでから攻撃するので、今のところ意外に強そうな技である。

●**転身繰跨**

相手に飛び乗り、その背中を利用して、相手の背後に回り込む技。

簡単にいうと上段投げの1つで、この技で直接ダメージを与えることはできない。だが、相手の背後に回り込んでから攻撃することができ、状況によった使い方が重要となるだろう。

●**連載顎手**

月牙手を3発前に突き出すコンビネーション。結構相手を馬鹿にした攻撃だが、一応今現在では昔と同じように連続攻撃になっている。

状況によった使い方次第で、技の価値がかなり変わるぞ。

●**宙舞身**

後ろに体を捻りながらバック宙し、転倒立の状態にすることができる。

転倒立というコマンド技もあるが、このコマンドでも出すことが可能になったのだ。

モーション的に宙舞身のほうが早目なので、こちらのほうが使い勝手がいいかも。基本的には転倒立とまったく同じで、特殊な部分はない。

●**転身仙酒靠**

転倒立後、前に回転してその勢いで相手に体当たりをする打撃技。

舜帝版ショルダータックルと思ってもらえば問題はない。攻撃判定も今のところ中段になっていて、かなり使えそうな技である。転倒立から出せる新たな技だ。

●**何仙女**

仙女よろしく腰を振りながら、連続の打撃技を出す攻撃になっている。

基本的にPPPと3発のパンチから、最後に体当たりをする攻撃になっていて、これもまた酔拳らしい動きになっている。判定も上、中、中、中段としゃがんでいる相手にも有効となり、ヒットした場合のキャラクターが取るリアクションが、かなり笑える。

●**連撃後下襲腿**

連撃のあとに後蹴連腿をつなげた強力なコンビネーション。判定が今のところ上、上、下、上段攻撃になっていて、今度二択攻めをするのに必要となる攻撃かもしれない。

●**連飛跳撃**

後蹴腿のあとに背旋腿をつなげたコンビネーション。

分かりやすく説明すると、立ちキックから更に飛び蹴りをする攻撃だ。判定が上、上段になっているが、相手の下段攻撃をかわすのに有効と現段階で考えられる。

この技もまた、使い方次第で強力な武器になるかもしれない。

●**斜側連脚**

斜め方向へ移動しつつ連旋脚を出す打撃技。軸移動をしながら攻撃をするので、相手の技をかわすことが多く、今のところかなり使用頻度の高い技の1つとされている。

なお、この技を出したあと、舜帝ではおなじみの「自分から倒れる」行動を取れるので、返し技などを喰らう恐れは今のところあまり考えられない。



●酔仙手(すいせんしゅ)



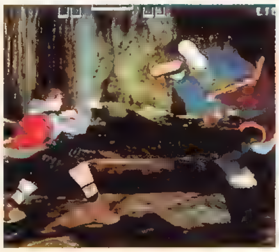
●浸歩酔硬手(しんほすいこうしゅ)



●転身繰跨(てんしんそうこ)



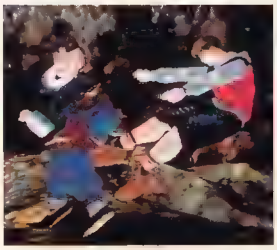
●連載顎手(れんさいがくしゅ)



●宙舞身(ちゅうぶしん)



●転身仙酒靠(てんしんせんしゅこう)



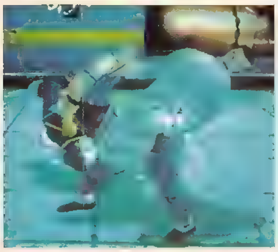
●何仙女(なんせんにょ)



●連撃後下襲腿(れんげきこうかしゅうたい)



●連飛跳撃(れんひちょうげき)



●斜側連脚(しゃそくれんきゃく)

バーチャファイター3

リオン

新たなる挑戦！



全ての継承技も新しくなったリオン。旧キャラだが、新キャラ気分でいこう。

担当 SHO

バーチャ3のリオンは？

バーチャ2では弱キャラに甘んじていたリオンだが、バーチャ3のリオンは一味違う。

何が変わったのかというと、前回から継承されている技のモーションがほとんど変わっているのだ。

例えば。連環穿掌(PPP)にしてもモーションが変わっているのだ。

モーションが変わっているということは、当然技のスピードや硬直なども変わってくるわけだ。中には攻撃判定まで変わっている技もあり、ほとんど新キャラと言った感じなのだ。

他にも技は同じでもコマンドが変わっているものもあるので、あまりバーチャ2のノウハウが通用しないかもしれない。

ほとんど別のゲームなので、バーチャ2の感覚でリオン本来の動きは制限されるかもしれない。

ここは割り切って、まったく新しいゲームをやるのだという意識をもってキャラを動かしていくのがいいだろう。

リオンの新技解説

新技は、リオンがほしかった技が追加されているので期待してほしい。

●**登山翻車脚**

しゃがんで相手の攻撃をかわしつつ、その膝に乗り顎を膝蹴りで蹴り上げる投げ技。

またもや新しい投げ技がつかされ、しゃがみ状態から出せるのが、この投げ技の特徴。しかし、下方向に長く入力しなければならないので、慣れるまで少し難しい。

●**転身蟷螂連脚**

全身を回転させた裏拳を2発出した後、旋風腿をつなげたコンビネーション。

攻撃が出るまでのモーションが遅いが、体勢が低いため相手の上段攻撃をスカすことができるので、使いやすい技だ。最後が旋風腿なので当たれば相手はダウンするようだ。

●**七星天分肘**

相手の腕をつかみつつ、足を払うと同時に上体で手を払う、投げ技。

前回から継承されている投げ技。コマンドから変わっているので多少とまどうが、慣れてくれれば問題なく使うことができる。

●**穿弓腿**

しゃがみつつ相手の下段を蹴る技。

前回から使える技である穿弓腿だが、今回はコマンド入力が簡単になって、さらに使いやすくなった。

前回は攻撃判定が下段攻撃だったのに対して、今回は中段になっているようだ。

●**落穿手**

ダウンしている相手を、上から殴る追い打ち技。

前回、リオンにはなかった追い打ち技がついに新技として追加された。

いままで、相手がダウン中に、何もできなかったのが、ダメージを与えられるようになったのはうれしいことだ。

●**擺下尖転**

相手の股を抜けて、背後に回り込む技。

この技は新技の1つで、投げ技のような感覚で使うことができる。

相手の背後を取れるので、そこから別の技をたたき込むことが可能なのだ。これは期待していい技だ。

●**連捶掃手**

パンチ2発の後、偸歩掃手をつなげたコンビネーション。

コンビネーション技の新技で、パンチ2発の後に下段攻撃ができる技なので、相手のガードを翻弄できる。この技を見せておけば、パンチからの中段が生きてくる。

●**連穿腿**

上段蹴りの後、後ろ回し蹴りをつなげたコンビネーション。連続して蹴りが2発出るため、1発目が当たれば2発目も必ず当たる連続技になっている。しかし、判定が上段のため、相手がしゃがんでれば当たらないので、多用は控えよう。

●**疾歩昇穿掌**

しゃがみ状態から、片手で相手の喉元を切り上げるような打撃技。

リオンにも、しゃがみ状態からの強力な技が新技として追加された。ちょうどアキラの猛虎のように使うことができるので使いやすい。当たれば相手が浮くのが特徴。

●**盤肘連環手**

盤肘から穿疾歩のモーションが速くなったため、肘の後に反撃しようとする相手は、穿疾歩が当たると言った感じになっているようだ。使い方を間違えなければ有効な技だ。



●登山翻車脚（とうざんほんしゃきゃく）



●転身蟷螂連脚（てんしんとうろうれんきゃく）



●七星天分肘（しちせいてんぶんちゅう）



●穿弓腿（せんきゅうたい）



●落穿手（らくせんしゅ）



●擺下尖転（はいかせんてん）



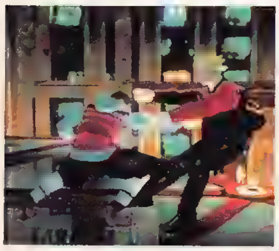
●連捶掃手（れんすいそうしゅ）



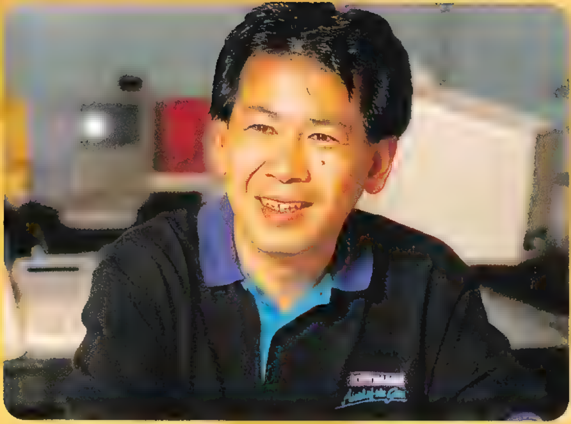
●連旋腿（れんせんたい）



●疾歩昇穿掌（しっぽしょうせんしょう）



●盤肘連環手（ばんちゅうれんかんしゅ）



AM2研開発部長・鈴木裕氏インタビュー

だからVF3は面白い！

完成が秒読み段階のVF3。鈴木裕氏が"3"の魅力を明かす！

「探す」楽しみから「使いこなす」楽しみへ

―鈴木部長が率いるAM2研のカラー、特徴からお聞してみたいのですが、ご自身ではどんなものと考えていますか？

鈴木　好きなことをやっていけるセクションでいたい、ということぐらいですかね。

―常にセガを支えていくゲームを作り続けたいという意識はそこにありますか？

鈴木　そういう作品を狙って作ることはなかなかできませんよ。「バーチャファイター」にしても、「ハングオン」にしても結果としてうまくいったものができたというだけ。非常にありきたりな言葉になりますが、丹念に作り込んでいくことを忘れないことですね。そうすることである程度ユーザーに訴えていくことが出来てくると思っています。いつも遊んでもらう顔を思い浮かべながら、あくまでゲームユーザーのために作っていくことです。ただこれは単純にゲームユーザーの意見を鵜呑みに言う通りにやるという訳ではないんです。我々はプロとして常に新しい楽しみを提供していく必要がありますから。ユーザーのためにやるゲーム作りとユーザーの言う通りやるゲーム作りは違うんです。

―今注目度ナンバーワンのゲーム「バーチャファイター3」の完成間近というところですが、現在鈴木部長さんが感じている手応えをお聞かせください。

鈴木　ロケテストの回数を通常よりも多めに設定して、より多くのアンケートを反映させようとしています。今現在手元にある最新バージョンに関しては、「バーチャファイター2」以上の手応えを感じています。もちろん「3」の完成度が100%ではありませんから、完成品の「2」と比べるとチューニングの度合い、きめ細かな対応などは開発バージョンの「3」よりも当然高いのが現状です。ただ「3」が発売されるころには、「2」よりも面白いものになっていると思います。



―「3」になって変更される点についてお聞きしたいのですが、すでにロケテスト、プライベートショーなどから「3」の全容が次第に明らかになっていますが、「Eボタン」「ステージ中の高低差」などの新しいシステムはどんなところを意図した変更なのかをお教えください。

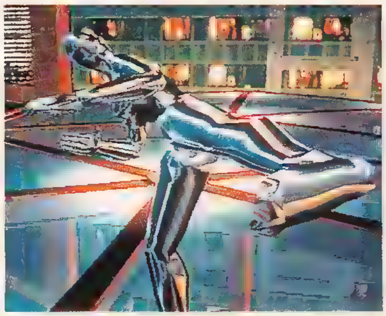
鈴木　「2」までの3ボタンによる攻防は、ガード→PK→ガード→PKといった単純な攻撃の応酬に留まる次元に浸透したという印象がありました。あまりに単純な攻防ではつまらないので、現実の格闘で重要な「かわし攻撃」という要素を盛り込むために「3」で「エスケープボタン」を加えてみました。使い方によっては、緊急回避に非常に有効なボタンとなります。ユーザーの使い方をロケテスト、プライベートショーなどで見ていますが、徐々に使いこなされているようです。

―バーチャファイターシリーズ＝3ボタンという固定概念を覆す決断は、AM2研内でも相当慎重に検討されたと思うのですが…

鈴木　セガ内でも非常にもめたことは確かです。しかしガードにしてもレバーを後ろ入力で考えられていた格闘ゲームに「1」であえて「Gボタン」を試したわけです。つまり「バーチャファイター」は2ボタンでも作ることはできた。そこに「Gボタン」を取り入れ、3ボタン方式にすることで、格闘ゲーム初心者にも遊びやすいシステムにできればと思ったんです。同じように、「3」でも「Eボタン」をレバー+Gボタンにすることは出来たんですが、あえて4ボタンにすることで単純操作で1フレームでも速く反撃に移れる攻防を楽しんでもらえればと考えました。

―ではジャンプ入力が「⬇⬆」入力に変わったのは…

鈴木　相手を浮かせてからの空中コンボ、バーチャファイター初心者がレバーをガチャガチャ入れてしまうことでジャンプをしてしまい、空中コンボをボコボコ喰らってしまうケースをよく目にしました。こんな悲劇的なケースを最小限に出来ればと考えての変更です。



発売が待たれるバーチャファイター3。©SEGA 1993, 1996

―つまりジャンプ暴発防止。

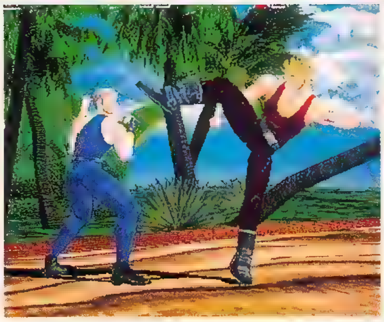
鈴木　そうですね。

―さらに「3」の大きな特徴である、高低差を持たせたステージについてですが、これは演出面からの変更なのか、実戦に大きく影響する変更を意図したものなのかお教えください。

鈴木　高低差はゲーム性に大きく影響する変更です。相手との高低の位置関係で連続技が入る、入らないが大きく変わってくるので、そのへんをプレイヤーの方に探してみてもらいたいですね。これが「3」の奥行きの1つです。

―例えば実際の格闘のセオリー通り、上に位置するほうが有利になるとか…

鈴木　どちらかというと有利になります。ただ下にいる場合、絶対に不利というわけでもなく、サラのミラージュキックなどは下にいる状態から出した方が3発全部ヒットさせやすくなります。摩擦等の関係で、上にいる人間は後ろにズレにくくなりますから軽いキャラクターでも3発入りますよ。摩擦を利用した考え方をすれば、砂地のステージにも同じような要素を取



り入れて製作しています。コンクリートの床より砂地の方が摩擦係数が高いのは道理でしょう?攻撃をドーンと受けても相手ののけぞりは少なくなります。つまりキャラクター別の技を、相手との高低差の位置関係、ステージの状態なども考慮して使い分けてもらうことが「3」の大きな醍醐味になるわけです。ジャンプ攻撃やダウン攻撃などは、上から降ってきた方が攻撃力も高くなりますし。ですから相手がダウンしたら「よし、いったん上方向に動いてみるか」と移動してからジャンプ攻撃、ダウン攻撃に移行する…とか、「こんな戦法が『3』のセオリーになってくるな」と思考してもらえばと思っています。

――「2」と比べても相当数、新技も増えてくるようですが…

鈴木 「2」の倍とまではいきませんが、「1」から「2」にかけて増えた程度の技数を新たに「3」で加えようと努力しています。ただ「2」の楽しみが新技探しだとすれば、「3」の楽しみは新技の使い方にあるといえます。そのため新技のほとんどは発売から時期を置かずに公開していくつもりです。早期に与えられたすべての新技を高低差、ステージなどの細かいシチュエーションごとにどう使いこなして闘うかを楽しんでもらいたいですね。

――まだなかなかロケテストでも拝見できないCPU戦についてですが、「2」で新たに段位認定モードを組み込まれたような新フィーチャーへの挑戦が「3」でもあるのでしょうか?

鈴木 「3」のCPU戦においても新要素の模索は行っています。しかしCPU全般の調整は開発のほぼ最終工程とも言える作業ですから、開発途上の現時点でその新要素がどんなものになるのかは残念ながら今はお話することはできません。今は各キャラクターの性能の均一化を図っている段階なんです。

――「バーチャファイター3」のサターンへの移植はあるのですか。

鈴木 サターンには当然移植する事になるでしょう。ただ移植を考える前に、今は業務用の完成に専念したい状況ですので「モデル3」をサターンに移植するための手段などについては、まだ具体的に考えられませんね。また一方でオリジナルである業務用をがんばればがんばるほど移植は難しくなってくるという、一種ジレンマのような考え方も出てきます。「モデル3」とサターンを比較した場合、どうしても「モデル3」のスペックの高さが秀でているからです。しかし業務用を作る際にはこうしたマイナス思考を廃して、「バーチャファイター3」の業務用を練り上げることで家庭用へ移植した際により多くのファンに認知度を持って市場に迎えられるはず」と考えて取り組んでいます。まあ、あえて言うなら、サターンというハードで「モデル3」の「3」の面白さを表現可能かと問われれば答えは「可能だと思います」ということですね。

――最後に鈴木部長ご自身の今後についてお聞きしたいのですが、ウチのライター、読者の中には「ハングオン」「スペースハリアー」「アフターバーナー」などを作られた経歴を知り、格闘ジャンル以外のゲームを今後作ることがあるのかという質問をする方も少なからずいるのですが…

鈴木 もちろん格闘以外のジャンルのゲームを今後作りたいですよ。ドライブゲームでやり残したこともたくさんありますし、「スペースハリアー」っていう素材にしても今またああしたファンタジックなゲームを作るとしたら、と思いが膨らむところが数多く出てきます。どのジャンルもまともに完成の域に達したものはありませんから。だから…そうですね、やってみたいですね。ただ「バーチャファイター3」が完成したとしても、格闘ゲームでやるべきことは何もないということにはならないんです。また自分のやりたいゲームはいろいろあっても、そのすべてが売れるゲームなのか?と聞かれれば正直、そうでもないと思いますよ。いろいろなジャンルの作品を見るにつけ、自分ならこうするな、と考える性分ですから、あらゆるジャンルのゲームに製作意欲を抱いていますが、みなさんに受け入れられるかはまた別の話ですから。自分なりにいろいろと試行錯誤しながらゲームを作りたいですね。

――ありがとうございました。





期待の新作が集結!!

初めてのレポート、突入セガ新作内覧会のまき

去る7月26・27日、大田区産業プラザでセガの新作内覧会が行われた。

対戦型レーシングゲームやジェットスキーを題材にしたウェーブランナーなどモータースポーツの大型ものから、今やゲームセンター以外でも見かける程の人気マシーンとなったプリント倶楽部やUFOキャッチャーまでとにかく盛り沢山。一通り見ても、1日ではとてもじゃないが時間が足りない。どのゲームも人のつきは半端じゃなく、フロア中が盛りあがっていたぞ。

新作プライズコーナー

会場に入ってすぐ目の前にあるのがこの新作プライズコーナー。様々なジャンルのぬいぐるみが展示されていた。ゲームが大好評だった、ナイツやバーチャファイターキッズのグッズも早くも登場していたぞ。君の近所のゲームセンターに姿を現わす日もそう遠くなさそうだ。



早くもナイツのぬいぐるみが登場していた。

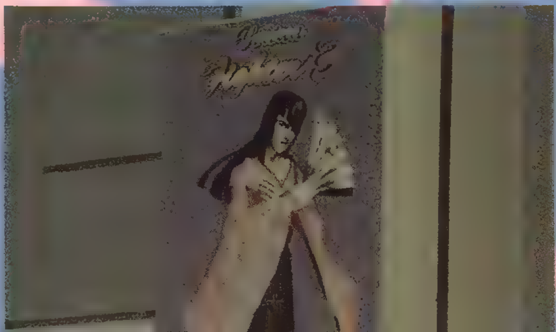
会場の中はこんな感じ!!

新作プライズコーナーを抜けると大きな会場に新作の山が!!しかし人の波も遊園地顔負けの満員御礼ぶり。

入口付近にまずアーケードでおなじみのプリント倶楽部がAM2・VF3バージョン


会場は人でいっぱい。


キッズキャラのキーホルダー。全種類集めるしか!!


上を見上げると葵のタペストリーが!!


自称キャッチャープロ。ただ今物色中。


余裕の敗退。超ダサダサ。





ＶＦ３を並ぶ列は果てしない。

で展示されていた。一緒に新作の名刺を作る、ネーム倶楽部もあったぞ。ネーム倶楽部は人気が高く名刺を作るまでに1時間は平気で待たされる列ができていたぞ。



３に背を向け遠くを見つめる柏ジェフ。ガラ悪だがいい奴!!

プリクラの目の前にはUFOキャッチャーとスロットゲームが、そして奥に入っていくとビデオゲームが並んでいるといった感じだ。

ビデオゲームで最も人気が高かったのは無論ＶＦ３。壁側を1列使い10台近く展示したにもかかわらず常に人が並んでいるのには、このゲームのプレイヤー層の厚さとゲーム性の高さを痛感させられた。

スポーツゲームではモデル2を使った美しいグラフィックのダイナマイトベースボールが展示されていた。セ・パ12球団から好きなチームを選択し、プレイヤーの表情や仕草も楽しめるようになっている。なかでも注目を集めたのはその操作方法。1レバー、2ボタンの他に昔なつかしいシステムとして「バットスイッチ」を採用。投球スピードやスイングの強さも思うがまま、よりリアルなかけひきが楽しめそうだ。

大型ものではジェットスキーを題材にしたウェーブランナーが一際目立っていた。ウェーブランナーの横には本物のジェットスキーが置いてあって迫力満点だった。

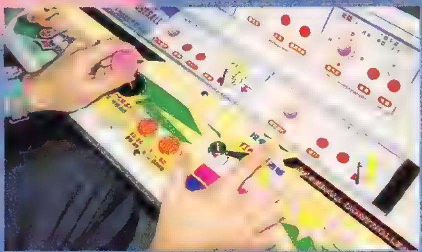
他にもモデル2やST-Vを使用したゲームがあちこちに出展されていて飽きることのない楽しい発表会だった。

27日には鈴木裕のＶＦ３インタビューも行われた。「発売までには今の2倍は良くしますよ」との力強いコメントもありセガの自信を感じさせられた。

レポートはここまで。今後発売予定のゲームはどれも気合が入りまくり。みんな期待して待っていていいぞ。



ダイナマイトベースボール。人気も上々だった。



これが新(？)システム「バットスイッチ」楽しみだね。



プチケン似のルーギャーもダイナマイトだ。



新機種ウェーブランナー。



筐体の作りもジェットスキーしていて◎。



2人乗りは厳禁。最悪の場合こわいお兄さんがきて…



ツーリングカーチャンピオンシップは完成度60%にもかかわらず人のつきは良かったぞ。



ジャレコのレースゲームはスーパーGT 24h。



蒼穹紅蓮隊のようにST-Vを使ったゲームも出展された。



インタビューも人の波。ＶＦ３はみんなが期待しているゲームなんだね。



欲望渦巻く仮想都市を完全制覇しろ

LAST BRONX 東京番外地

©SEGA 1996

3Dポリゴン武器格闘ゲームの雄、ラストブロンクスを徹底解析！

担当：GYU

ストーリー

昭和の終わり。時代の終焉とともに勃発した「第一次東京抗争」により、その魂は荒廃の一途を辿った。

しかしその「闘いの季節」もスピリチュアル・バイクメン『SOUL CREW』によって幕を閉じることになる。彼らの絶対的な力を持ちながら、支配することのない「精神」が、他の若者達にさまざまなスタイルを与えることとなった。

そして事件は起こった。ソウルクルーのボスが、何者かによって殺害され、ソウルクルー解散。力の均衡が破れたことにより、東京はまたもや戦乱の時を迎えた…。

第二次東京抗争。争いを繰り返し続ける各チームのリーダーに一通のカードが届く。内容はリーダー同士による決闘で東京の覇権を決定するという闇試合の招待状で、差出人にはREDRUMとあった。手紙を受けたリーダー達はこれを無視したが、チームのメンバーが次々に謎の集団に襲われ、事態は争展開。REDRUMの指示に従わざるをえなくなってしまう。東京の覇権を握るのは誰か？REDRUMとは何者なのか？そして今、壮絶な闘いが始まろうとしている。



ゲームルール&基本操作

●ゲームルール

この「ラストブロンクス/東京番外地」(以下ラスブロ)は、1対1で闘ういわゆるポリゴン対戦格闘ゲームである。

内容は四方を柵で囲まれたリングの中で、お互いのキャラクターが装備している武器と体術を駆使して闘うといったもの。ちなみに選択可能なキャラは男5女3の計8人。リアルなコスチュームを身に纏った個性あるキャラが揃っているぞ。

ゲームルールは、30秒設定のKOマッチと明快そのもの。リングの中で時間の限り死闘を繰り広げよう。無念にもタイムオーバーになった場合は、一発で勝負が決まるサドンデスで決着をつけよう。

●基本操作

キャラクターの操作は基本的に8方向レバーとP（パンチ）、K(キック)、G(ガード)ボタンで行う。

レバーは左右に入力することで移動する。また上方向ならジャンプ、そして下方向でしゃがむといったことが可能。

また攻撃ボタンに関しては、基本的にPボタンは武器もしくは素手による攻撃に、Kボタンは蹴り攻撃に対応していると思っていい。この2つのボタン（+Gボタン）に、レバーと組み合わせて入力することで、さまざまな攻撃を繰り出すことができるようになっているぞ。

相手が攻撃してきた場合は、Gボタンを押しっぱなしすることで、ガードすることができる。ただし上・中段攻撃を防ぐためには立ちガード、下段攻撃にはしゃがみガードと、相手の攻撃に応じた使い分けが重要だ。

基本操作

⇨ 前進	スタートボタン13回連打　武器持ち換え
⇨⇨ クイックフォアード	Ⓟ パンチ もしくは武器攻撃
しゃがみ歩き	Ⓚ キック攻撃
しゃがみダッシュ	Ⓖ ガード
⇩ しゃがむ	Ⓖ 連打or ⇩⇧⇨ スタートボタン　挑発
⇧ or or ジャンプ	コイン投入後PKGを押したままスタート　サバイバルモード

アタックキャンセル

ラスブロ独自のシステムのひとつとして、アタックキャンセル（以下AC）というものがある。これは攻撃モーション中にGボタンを押すことによって、プレイヤーが任意にそのモーションを止めるテクニックのことで、ラスブロを極めるためには必要不可欠なもの。さっそくACの入力と、その利用法について解説していこう。

まずACは、コマンド入力成立直後から、当たり判定発生までにGボタンをレバーニュートラルの状態で入力することが成立の条件として挙げられる。

ACはほとんどの技にかけることができるが、レバーニュートラルというところがポイント。たとえば優作の⇦⇨Pにかけるなら、⇨Pを入力した直後にレバーを離し、Gを押さなくてはならないのだ。注意しよう。

さてこのACの利用法として、次のことが挙げられる。



技が攻撃判定を持つ前にGを押せば…



キャンセルすることができる。

たとえば、ジョーのPPKというコンビネーション。この技は3段めをガードされてしまうと、投げによる反撃が確定してしまうため、2段めがガードされた時点でACをかけよう。ラスブロのコンビネーションの中には、ガードされると投げで返されてしまうものが多いので、ACの格好の使いどころといえる。

さてPPKからACをかけて、さらに下段攻撃のステススワローにつなげたとしよう。この何気ないACの利用法も、中段攻撃のKのモーションがフェイントとなり、なおかつPP⇩下段という新たな連携を生みだすという意味合いをもっている。つまりACの最大の目的とは多彩なフェイントと独自の連携を生み出すことにあるのだ。

ちなみに単にPPで止めるよりも、PPPGといったように、アタックキャンセルを用いた方が同じ技でも、硬化時間が短くなるということも覚えておくこと。

潜り込み

アタックキャンセルと並び、ラスブロをプレイするうえで欠かせないシステムとして、潜り込みが挙げられる。

この潜り込みとは、P＋K＋Gボタン同時押しによる回避行動の一種で、相手の攻撃をかわしつつ、懐に転がり込んでいくことができる前転のことである。

この潜り込みの特徴としては、相手が上・中段攻撃を狙ってきた場合に、すかさずP＋K＋Gを入力することで、これらの攻撃をかわしつつ、接近することができる。そう、この潜り込みは下段攻撃以外に対しては完全に無敵なのである。また投げに対しても潜り込みを繰り出せば、相手の投げ失敗モーション中に、接近することができるぞ。

しかし前転終了後も、態勢を立て直すまでの間は、いかなる打撃技に対してもガードすることが一応可能だが、この時、投げられ判定が発生するので、その使いどころには注意が必要だ。

さて相手の硬化中に上手く潜り込みで接近できた場合は、浮かせ技を狙ってみてもいいが、コマンド投げを決めることが基本といえる（潜り込みから投げを決めた場合は、通常時より威力が落ちる）。ちなみに潜り込みからコマンド投げを狙う場合は、多少先行ぎみでも入力を受け付けてくれるが、あまり早すぎると絶対に決まらないので、やはり目押しすることを薦める。



潜り込みは上・中段攻撃と投げに対して超有効だ。

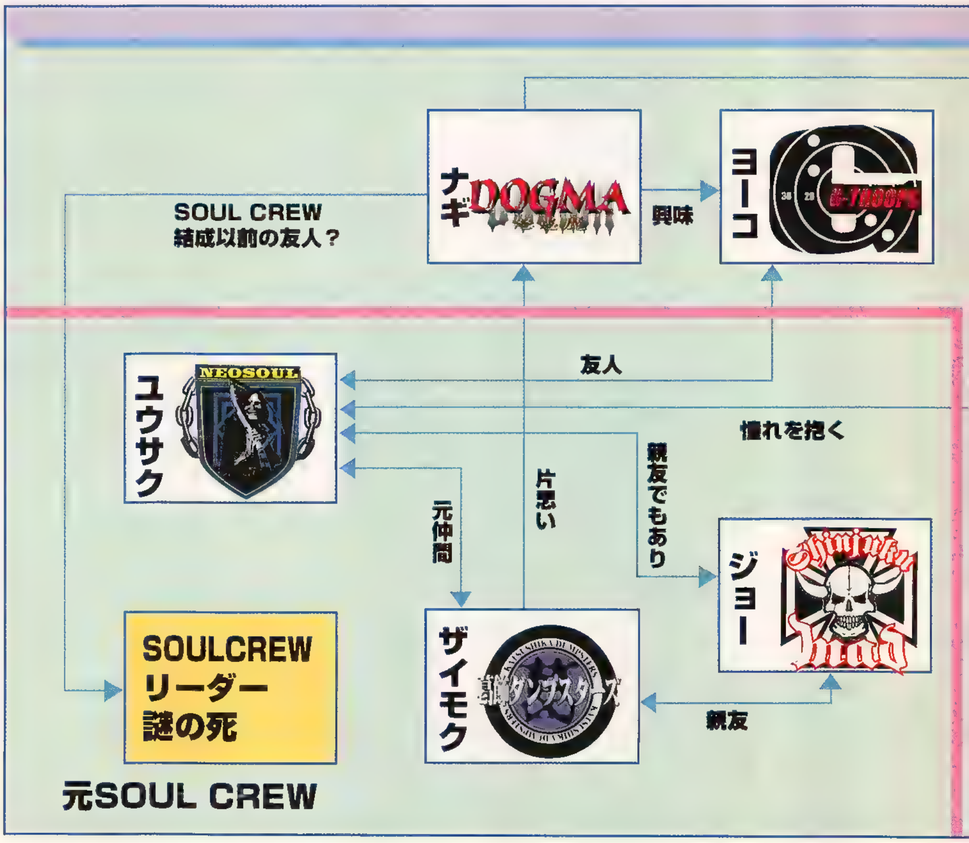
投げ

ラスブロの投げには、全キャラ共通のP＋G入力によるP＋G投げと、固有技扱いのコマンド投げの2種類があり、それぞれ異なる性質を持っている。

まずはP＋G投げの性質について説明しよう。この技は立ち状態の相手に対しては、こちらも立った状態でP＋G、しゃがんだ相手に対しては、下方向にレバーを入れつつ、P＋Gと入力すれば投げが成立する。ちなみにP＋G投げは投げが決まる瞬間に、投げられる側がP＋Gと入力すれば、投げ抜けできるといった特徴を持っている。

コマンド投げは、全体的に威力が大きく、それぞれ設定されたコマンドを入力することで、相手の立ち・しゃがみといった状態を問わず、投げることができる。また投げ抜けすることも不可能であるため、あらゆる面においてP＋G投げよりも信頼度が高い。実際のプレイにおいてもコマンド投げをマスターしてしまえば、P＋G投げを用いる必要は少ないといえる。

さて相手に投げを狙われた場合は、ついしゃがんでかわそうとしがちになるが、これはコマンド投げに対しては、まったく意味のない行動といえる。そこでコマンド投げに対しては潜り込みを使うようにクセをつけよう。投げと潜り込みの入力が同時なら絶対に潜り込みが勝つぞ。

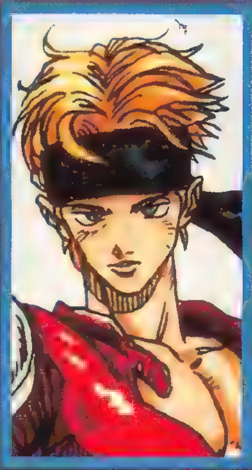


STORY

[illegible]した[illegible]の[illegible]チーム「SOUL CREW（[illegible]ウ[illegible]クル[illegible]）」の[illegible]。
しかし、SOUL CREWは、ある事件"リー[illegible]の死"をきっかけにして分散状態に……。
絵に描いたような熱血漢であり、責任感も人一番強い優作は、
「自分は本当に強いのだろうか……」
「はたして俺はリーダーの器をそなえているのか……？」
という悩みを抱えつつも、[illegible]のスピリッツをそのまま継承した新生SOUL CREW「NEO SOUL」の結成を決意し、リー[illegible]についたのだった。







新幹線使ってる？

優作

基本を練習したらキャラ別に連携をゆっくり覚えていこう。

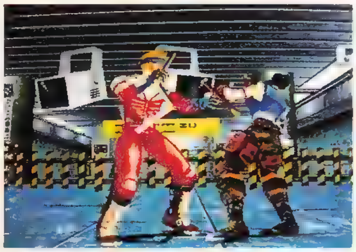
担当　借金

ゲーム内表示：YUSAKU
本名：工藤優作（くどうゆうさく）
使用武器：三節棍 or 新幹線
年齢：19歳
身長：171cm
体重：66kg
所属グループ：NEO SOUL

三節棍を意のままに操る熱き迷えるバイカー優作。強力な棍さばきでネオソウルを統合させることは果してできるのか？

まずはこんな感じ

優作の基本的な使い方は、ショルダータックルフルチューンの破壊力を生かした投げと打撃の2択がまず挙げられる。出が速く威力のあるソニックエルボーや2段技のレッドトルネードをPPGやPPKGから投げと割りふると非常に強力。しかしこれだけだとGキャンのタイミングに潜り込みをされるだけでどちらも負けてしまう。そこでもう一つ使うのが中段と下段の打撃の2択だ。下段で使う技はロースピンキック。近距離でガードされると反撃されてしまうものの出の速さは申し分なし。特にPPGからの2択は迷いなしの割り込みじゃないとまず返されない。基礎をしっかり押さえて楽しもう。


PPGの後に割り込まれがちなキャラには…


ロースピン重視でいこう。ソニックエルボーも忘れずに。

今度は飛ばすぜ!!

スクリューキックを使った空中コンボをみんなやってるかい？攻めも楽しみながら相手をKOしよう。

スクリューキックはノーマルヒットから相手を吹っ飛ばすことのできる強力な回し蹴り。ヒット時は次に出るRRをGキャン（K+G、KG）してPに続けよう。

空中で決める連続技はPPKGレッグブレーカー。レッグブレーカーは相手のダウン状態をうつ伏せに変えてくれる技なので、小ダウン攻撃が後転起きでしかよけれなくなるのだ。起き上がり方を知らない相手には小ダウン、絶対よける人にはレッグブレーカーの変わりにハイウェイバスターを使ってダメージを奪おう。

スクリューキックがカウンターでヒットした時は、空中のPを1発増やしてPPPKGが入るぞ。


スクリューキックがヒットしたらRRをGキャン。


起き上がり方を知っている相手にはハイウェイバスターだ。

優作技表

★投げ★	
高速ブレーンバスター	P+G
クランク・スロー	⇨⇘⇩P
2ストV型インパクト	⇘⇨P
ショルダータックル・フルチューン	⇦[illegible]⇦P+K
★固有技★	
ビート・スピン	PK
ビート・セカンド	PP
ダブルビート・ハイサイド	PPK
ビート・トップ	PPP
コンボ・オーバートップ	PP⇧P
コンボ・バックスピン	PPPK
コンボ・ロードロップキック	PPP⇩K
ショルダータックル	⇦⇨⇨P+K
スネークスルー	⇦⇨P
レッグブレーカー	⇦⇙P+K
デュアルノック	⇨P+K
エキゾーストストーム	⇩⇙⇦P+K
ヘッドバッシュキック	⇧K
スクリューキック	K+G
スクリューキックRR(ダブルアール)	K+GK
ハイウェイバスター	⇩⇦⇨P
アクセルターン	⇦⇨P
ソニックエルボー	⇦⇗P
オープンビート	⇗P
オープンビート・アクセル	⇗PK
トルネードスターター	⇨P
レッドトルネード	⇨PP
アッパースウィング	⇙P
パワーループ	⇧P
ロースピンキック	⇘K+G
ソウルスウィング	⇦P
ソウルスウィングW	⇦PP
バーニングソウル	⇦PPP
フライホイールキック	⇨⇨K

STORY

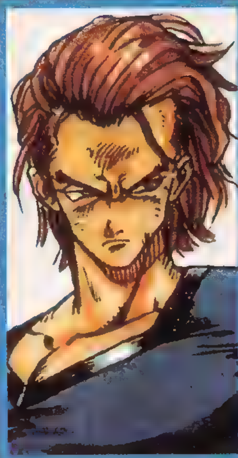
優作と[illegible]く、以[illegible]はライ[illegible]」L CREW」に所属。No.2の座にいた男。沈着冷静で、そのスピリチュアルなスタイルからカリスマ性を持ち、仲間からの信望は異常に高い。

しかし、事件の後の覇権争いに嫌気がさし、「キョー[illegible]ないね」の[illegible]であっさり離脱。[illegible]の合う仲間たちと少数精鋭の新チーム「新宿MAD」を結成してしまう。

伝説のチームのNo.2という座にいながら、軽くその地位を手放してしまったのは、彼の「バイクを好なだけ転がしていられればそれで幸せ」といった"風"のような魂と、優作に対する「こんな時[illegible]」った親心からなのだか、当の優作には、そうした丈のスタイルが重くのしかかっている。







黒い閃光

ジョー

スピード、パワー、リーチを兼ね備えたバランスがジョーの持ち味だ。

担当：GYU

ゲーム内表示　JOE
本名　稲垣　丈（いなかき　じょう）
使用武器　ヌンチャクorトウモロコシ
年齢　23歳
身長　179cm
体重　76kg
所属グループ　新宿MAD

ジョーの特徴と基本戦術

ジョーは右手に携えたヌンチャクによるリーチとパワーのある攻撃と、左手の素手によるスピードのある攻撃を兼ね備えたあらゆる局面に対応できる力を持った、バランスの優れたキャラである。

さてジョーが第一に狙うべきことは出かかりの速い技で相手を浮かせて空中コンボを狙うことが挙げられる。空中コンボを狙うきっかけとなる技、つまり浮かせ技としては中段攻撃のカッティングエルボー（カウンター時のみ）やサイドスラッシャー、スタンディングキックが適しているので、これらの技をアタックキャンセルを用いた連携に組み込んでいくことが効果的だ。

またジョーはしゃがみPの使い勝手が良いため多用する人も多いと思うが、このあとにつなげる技としては手刀（⇩⇩P）がベーシック。しゃがんだまま一歩下がって、スタンディングキックにつないでもいいだろう。

では逆に相手に連携攻撃でラッシュをかけられた場合は、多少無理をしてでもカッティングエルボーで止めたほうがいい。相手の連携をカウンターで止めることができれば、そのまま空中コンボを決めよう。ちなみにジョーの代表的な空中コンボとしては浮かせ技➡ミッドナイトバスター×2や、浮かせ技➡カッティングスピンGキャンセル×2➡ダブルハリケーンショット➡ミッドナイトバスターといったものがある。マスターしよう。



1、ジョーは肘や手刀などを使いこなすことが重要だ。

●カッティングスピン

中段判定の肘を繰り出すカッティングエルボーは出かかりのスピードが速く、カウンターでヒットさせれば相手を浮かせることができるといった特徴を持っている。つまり相手の連携に対する止め技として最適な技なのである。

さて実際にエルボーを用いるならカッティングスピンに派生させ、キックの部分にアタックキャンセルをかけたほうが、スキを小さくできる。つまり⇨PKGという入力だ。



2、出かかりの速い肘。⇨PKG入力でさらに使える技になる。

●ダブルハリケーンショット

ともに中段判定を持つ2発連続攻撃であるダブルハリケーンショット。2段目が浮かせ技になっているこの技の主な使い方は、他の技で相手を浮かせて、追い打ち技として用いることである。たとえばカッティングエルボーで相手を浮かせたのなら、PPを空中でヒットさせて、さらにダブルハリケーンショットでバウンドを拾う。するとまたバウンドするので、さらに追い打ちが可能となるのだ。



3、バウンドをDハリケーンショットで拾えば、さらに追い打ちが…。

ジョー技表

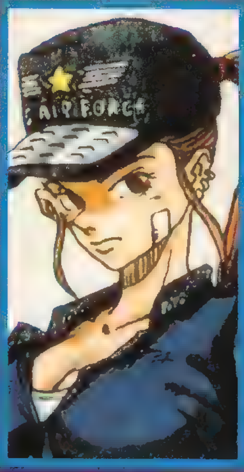
★投げ★	
ショルダースロー	P+G
ビースト・ファング	⇦P+G
スカルヘッド・クラッシュ	⇦⇨P+K
ヘル・ギャロウズ	⇦⇧⇩⇧⇨P+K
★固有技★	
スウィングハイ	PK
ピッチ・ダブル	PP
トリプルスウィング	PPP
ダブルスウィング・フロント	PPK
トリプルスウィング・スピンハイ	PPPK
フォースウィング・コンボ	PPPP
アップドラフトショット	[illegible]P+K
テンペストストレート	⇨P+K
ステルススワロー	⇦[illegible]P+K
ダスキィバックスピン	K+G
ミッドナイトバスター	⬇⇨P
ブラックトルネード	⇨⇨P
サイドスラッシャー	⇦⇨P
スラッシュアクセル	⇦⇨PK
手刀	⇩⇩P
ハリケーンショット	[illegible]⇧P
ダブルハリケーンショット	[illegible]⇧PP
平手打ち	⇨⇩P
ワインディングストリーム	⇦P
ワインディング・ダブル	⇦PP
ワインディング・トリプル	⇦PPP
カッティングエルボー	⇨P
カッティングスピン	⇨PK
ショルダーランブル	P+K
ショルダーハイ	P+KK
ショルダークロウル	P+K⇩K
ワイルドアッパー	[illegible]P
ロングミドルキック	⇨⇨K
スタンディングキック	しゃがみ状態から立ちながらK

STORY

[illegible]
マスターするうち[illegible]







押して、押して、押しまくれ!!

ヨーコ

立ちPの強いヨーコは、攻めも強いし、守りも強いので、基本は攻めだ!!

担当：SHO

ゲーム内表示：YOKO
本名：港野　洋子（こうの　ようこ）
使用武器：トンファー　or 番傘
年齢：20歳
身長：165.5cm
体重：49kg
所属グループ：G-TROOPS

ヨーコ技表

★投げ★	
稲妻落とし	P+G
首刈引き倒し	⇦P+G
回転延髄砕き	[illegible]P+K
大車輪投げ	[illegible]P
★固有技★	
ノックハイキック	PK
ダブルノック	PP
ダブルノック・フックキック	PPK
コンボ・ダブルハイ	PPKK
コンボ・キャッチキック	PPK[illegible]K
トリプルノック	PPP
コンボ・ハイスピンキック	PPPK
コンボ・ロースピン	PPP⇩K
コンボ・エアレイドスペシャル	PPP⇧K
ダブルハンマー	P+K
ステップキック・インサイド	K+G
ステップキック・ハイ	K+GK
ステップキック・ロー	K+G[illegible]K
ロースピンキック	⇩K+G
ミドルストレート	[illegible]P
ヴァーチカル・ハンマー	⇦⇨P
ヴァーチカル・ワン・ツー	[illegible]PP
スマッシュエルボー	⇨P
バックブロウ	[illegible]P
ダブルバック	⇦PP
B.B.スピン	[illegible]PK
スクラッチハンマー	[illegible]P
スクラッチサイド	[illegible]PK
ツイストショット	[illegible]P
ランニング・ヒールトラップ	[illegible]K
エアレイドキック	⇧K
トールキック	[illegible]K
ニーアサルト	[illegible]K

ヨーコを使いこなすには

ヨーコは攻撃も防御もどちらも強いキャラなので、基本的にガンガン攻めていくのがベストといえる。

また全キャラ中、立ちPの出の速さが一番速いので、相手の連携を止めやすく、わりこみやすい。その他にも、しゃがみPも強く、相手に攻められたときに止めるのが非常に簡単なのだ。

こういった条件がそろっているので、止められるまで攻めて、止められたら割り込みさらに攻めに転じるといった具合だ。

有効な攻撃連携は、速い立ちPを中心的に使い、そこからアタックキャンセルを使って、中段攻撃をまぜていくのがいい方法になる。

そこで、中段技にはスクラッチサイド（⇨PK）と、ニーアサルト（⇩K）を使っていきたい。

スクラッチサイドを使うときは、サイドキックをそのまま出すか、キャンセルして再度立ちPにつなげるかの2択攻撃だけで、かなり強力な連携となる。

ニーアサルトを使う場合は、ガードされると反撃されてしまうので、PPから、直接使うのが有効的だ。PPの後に相手に反撃させるには、PPの後に投げをまぜたりしていけばOK。

PPからはさらに、ヴァーチカルワンツーを出していけば攻撃連携が広がってくる。ヴァーチカルワンツーは1発目と2発目にディレイをかけて、そこから投げとの2択攻撃も強力な連携になる。


立ちPが速いヨーコは、ガンガン押すのが基本。

有効な必殺技

●スクラッチサイド

非常に強い中段技で、相手の下段攻撃をことごとくつぶすことができる。

しかも2発目のサイドキックは当たれば相手が浮くので、空中コンボは確定。

先程も紹介したが、PPからの連携には、この技をつなげて行くのがもっとも有効的な攻撃といえる。また、サイドキックをキャンセルして、さらに他の技につなげるのもいい。しかし、サイドキックをキャンセルしたときには多少のスキがあるので注意だ。


このスクラッチハンマーが強い。

●ヴァーチカルワンツー

この技は出るまでに多少スキがあるが、出てしまえば攻撃判定が強く、使いやすい技だ。PPの後に出すのが有効的で、ヴァーチカルの1発目を出してから、2発目にディレイをかけて出すか、キャンセルして投げか中段の2択にするなどの連携が非常に有効である。

2発目が当たったら相手は浮くので、空中コンボは確定。また、空中コンボの技としても有効に使うことができる技なので、試してみてほしい。

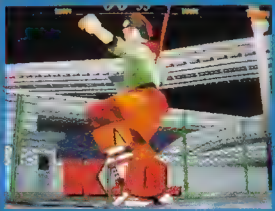

2発目をどうするかが、問題だ。

STORY

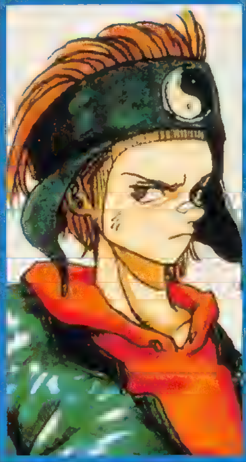
メタル、という典型的なLAのりのボーダー・スタイル。しかし、両親は大阪出身で時々大阪弁が
らしい。

ードができなくなるのと、人に頭を下げるのが大嫌いという性格ゆえに「来る敵は拒まず」の姿勢

に片思い中らしいのだが、当のリサの気持ちはト







僕の名前は「富家 大」

トミー

棍を使った攻撃は中段攻撃が多く、攻撃連携も作りやすい。まずは、固有技を覚えるのが先決だぞ。

担当：キャミー

ゲーム内表示：TOMMY
本名：富家 大（とみいえ ひろし）
使用武器：バトルスティック or モップ
年齢：18歳
身長：165.5cm
体重：54kg
所属グループ：HELTERSKELTER

アタックキャンセルが今後重要になるぞ！

棍を持ったトミーの流派は「草波流棒術」。リーチの長い突きや、棍でバランスを取って攻撃するトリッキーな動きがトミーの売りとなる。

対戦時における攻防は、トミーの場合、投げとアッパー（連山崩棍）この2つの技がメインになるとして考えてよい。アッパーならば相手を浮かすことができ、空中コンボを叩き込むことが可能。投げならば、相手の攻撃の硬化時間中に狙うのが基本となる。

これらの技を決める際には、草波三連棍（PPP）にアタックキャンセルをかけてから狙うといいだろう。

その他、立ちPを当ててから投げを決めてしまう「ワンパン投げ」というのが有効な攻撃になる。ワンパン投げを知らない相手には、ハメ的な攻撃でもあり、トミーにとっては重要な攻撃連携なのでぜひとも覚えてもらいたい。

注意点として1ついっておくが、ワンパン投げは相手にパンチがヒットしたときとしなかったときで、投げの入力が異なる。通常通りにPKG or PPGとキャンセルをかけてから投げを狙った場合、Pがヒットしていると大抵間髪いれずに投げを決めることができる。

しかし、ガードされているときは決まらず、少し遅らせて入力をしなくてはいけないのだ。



意外と重要となる単発P（キャンセル有り）。

ディレイが重要「連山崩棍」

インスト技の1つとなる連山崩棍。攻撃形態が見た目ダブルアッパーのようになり、1発目2発目ともに技判定は中段攻撃になっていて、どちらもヒットした場合、相手を浮かすことができる有効な技で、2発目にディレイをかけて出すのがお勧めだ。しかし、しゃがみパンチで潰されてしまうことも少なくはない。



打撃面において力を持っている連山崩棍。空中コンボを決めるチャンスだ！ディレイも重要。

超強力技「草波流背固め足蹴」

トミーの中で一番入力が難しくなっている草波流背固め足蹴。体力MAX時でこの投げを決めると、大体3分の1を奪うことができ、3回決めれば相手を倒すことができる重要な投げ技である。投げを決めた後、誤った起き上がり方をする相手には小ダウン攻撃も入りやすいので覚えておこう。



背中の上から踵落としだ！3分の1ゲット。

トミー技表

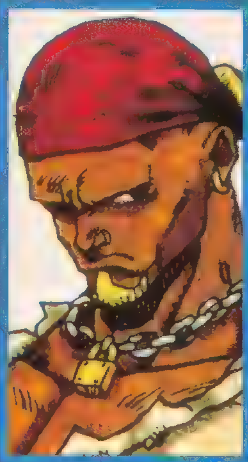
★投げ★	
草波流纏い腰（くさなみりゅうまといごし）	P+G
富家流吊り上げ投げ（とみいえりゅうつりあげなげ）	⇩⇙⇦P
草波流雷押打（くさなみりゅうらいおうだ）	⇨⇦⇦P+K
草波流背固め足蹴（くさなみりゅうせがためあしげ）	⇦⇙⇩⇘⇨K+G
★固有技★	
連棍（れんこん）	PP
草波三連棍（くさなみさんれんこん）	PPP
単棍旋腿（たんこんせんたい）	PK
連棍背旋蹴（れんこんはいせんしゅう）	PPK
破地光激棍（はち・こうげきこん）	⇦⇨⇨P+K
砕撃（さいげき）	⇨P+K
円旋棍（えんせんこん）	P+K
宮益連旋棍（みやますれんせんこん）	P+K⇩P+K
支棍蛇牙蹴（しこん・じゃがしゅう）	⇩⇩K+G
転身疾風棍（てんしんしっぷうこん）	⇨⇘⇩P
飛燕掃棍（ひえんそうこん）	⇧P
飛燕転座裂棍（ひえんてんざ・れつこん）	⇧PP
破風棍（はふうこん）	⇨⇨P
旋風棍（せんぷうこん）	⇦⇨P
旋風十字棍（せんぷうじゅうじこん）	⇦⇨PP
靄射激棍（もやい・げきこん）	⇦P+K
雷撃棍（らいげきこん）	⇦⇙P
道玄雷連棍（どうげんらいれんこん）	⇦⇙PP
閃激（せんげき）	⇨P
削棍（さくこん）	⇖P
連山削棍（れんざんさくこん）	⇖PP
連棍転蹴（れんこんてんしゅう）	⇖PPK
顔砕棍（がんさいこん）	⇘⇙P
崩棍（ほうこん）	⇙P
連山崩棍（れんざんほうこん）	⇙PP
壊棍（かいこん）	⇦P
連壊棍（れんかいこん）	⇦PP
連山壊棍（れんざんかいこん）	⇦PPP
転座裂棍（てんざれつこん）	↓⇨P
支棍転蹴（しこんてんしゅう）	⇙P

STORY

財目[illegible]の三男。
[illegible]やまとと同じSOUL CREWのメンバーだったが、例の事件後のゴタゴタに[illegible]し[illegible]、東京の建設会社に勤務している。
とても面倒見がよく人情家で、SOUL CREWの頃から、自分を慕うメンバーや地元の不良を工事現場で働かせ、更生させている。
自分が元SOUL CREWのメンバーというだけで、現場で働く若い衆が争いに巻き込まれてしまうことを悩み、自衛のために「葛飾ダンプスターズ」を結成。仕事で使うハンマーやツルハシなどの作業道具を使った我流武術を団員に教えているようだ。
レッドラムの闘技会には「これ以上、若い衆につらい思いをさせたくない」と、賞金よりも安息を勝ち取るために、参加することを決意した。







力いっぱい叩け

財目

パワーキャラである財目の魅力はやはりその超絶な攻撃力にある。

担当：MVP

ゲーム内表示：ZAIMOKU
本名：財目 三郎（さいもくさぶろう）
使用武器：ハンマーor魚
年齢：26歳
身長：183cm
体重：102kg
所属グループ：葛飾ダンプスターズ

財目はその見た目どおりの攻撃力を持ったパワー型のキャラである。
投げの威力、打撃の威力、どれを取ってみても申し分なく、2〜3回ヒットさせればもう相手は昇天!!まぁあんなに力まかせにハンマーでぶっ叩かれたらたまんないのはわかるけどね。

アタックキャンセルを使用してぶっ叩け

パワーは申し分ないがそのスピードとなると少し不安が残る。財目を使う上での課題はそのスピードの克服であり、それはこのゲームの特徴でもある操作「アタックキャンセル」を使用していくことで少し解消される。
つまり、出の早い技（主に2段以上）にアタックキャンセルをかけて攻撃の連携をつないでいきつつ、相手がガードしているようなら投げ、相手が反撃してきそうなら打撃をぶちあてるのだ。



例えばPPでアタックキャンセルをかけて…。



打撃技。これは⇨Pのアッパーハンマー。

床打ち天井打ち

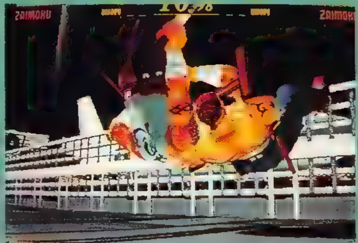
ハンマーを使った技でかなり多用する技である。技名のとおり床にうちつけるように振ったあと下から天に向けて大振りをかまます。
2段ヒットすれば半分近く体力を持っていくし、2段目にアタックキャンセルをかけて投げにいくと、これまた非常に決まりやすいうえ、ダメージもハンパじゃないのだ。



2段入ればかなり減らせるぞ。

ワーカーボム

財目最大の投げ技ワーカーボム。この投げは相手の体力半分を奪うので非常に強力である。2回決めればKOできるこの投げ、実は相手を端に追いつめて使うとそのモーションが変化し、雪崩式のものとなり、これがなんと体力4分の3を奪う恐怖の投げ技に変わるのだ。一生に一度は決めてみたいものである。



これが噂のワーカーボム。超絶なダメージで相手を死に導け。

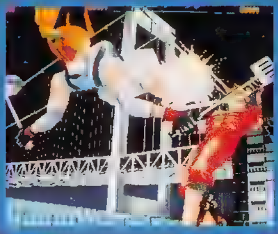
財目技表

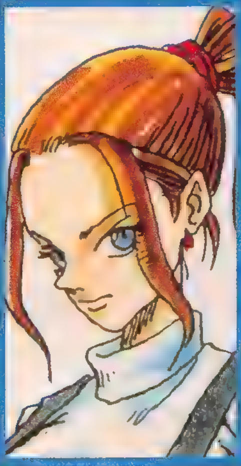
★投げ★	
ネックハンキング・スロー	P+G
ブル・ラリアット	⇦⇨⇨P+K
財目クレーン	[illegible]P+K
ワーカーボム	[illegible]P+K
★固有技★	
杭打ち蹴り	PK
杭打ち二段	PP
杭打ち三段	PPP
財目大回転	⇦⬁⇩⬂⇨P
チタンヘッド	[illegible]P+K
ラウンドハンマー	[illegible]P+K
床打ち	P+K
床打ち天井打ち	P+KP+K
メガトンハンマー	[illegible]P
たたき上げ	⬇⇨P
サイドハンマー	[illegible]P
財目大噴火打ち	⇨⇨P
すくい上げ	[illegible]P
ハンマーグライド	[illegible]P
岩盤砕き	[illegible]P
岩盤砕き吹っ飛ばし	⇨PP
スマッシュハンマー	[illegible]P
レイプハンマー	[illegible]PP
アッパーハンマー	⇨P
素手打ち	⇦P
ブルドーザーキック	⇨⇨K
あびせ蹴り	[illegible]K+G

STORY

[illegible]
して師範代。
草波道場を継ぐはずだった母親が、道場に通っていたアメリカ人弁護士の青年と恋に落ち、生まれたのが彼女である。しかし、父親の仕事の関係で両親はリサを日本に置いてアメリカへ。ほとんどの時間をやさしいお爺さんに育てられたせいか、極度にわがままなコギャルに育ってしまったようだ。
道場の師範代という厳格な立場のフラストレーションは、インターナショナル・ハイスクールの友達と組んでいるバンド「オーキッズ」で発散。激しいドラムも軽くこなす、見かけよりもはるかにパワフルな女の子である。







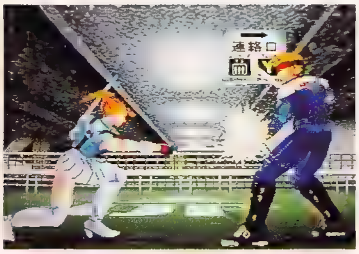
メンバー募集中
リサ

申し分ないスピードとそれに合わせた動き。使いこなせるようになろう。　担当：K-TAN

ゲーム内表示：LISA
本名：草波リサ（くさなみ　りさ）
使用武器：ダブルスティックorフライ返し&おたま
年齢：17歳
身長：159cm
体重：45kg
所属グループ：オッキーズ

たたけたたけ!!

このゲームは、相手のアタックキャンセルを使っての攻撃連携に対し、それを止めることが重要なポイントとなっている。そうなると、出の速い技を持っているキャラが、非常に有利になる。リサの立ちPの出の速さはトップクラスなので、相手の連携攻撃の間に割り込みやすい。相手が、攻撃を止めたら、取り敢えず立ちPかしゃがみPを出してみよう。相手が技を出しきったり、ディレイをかけていない限りは、止めることができるだろう。しゃがみPはリーチが長く、遠く離れた間合いから出しても相手に届くので、とても使える。が、自分が攻撃している最中にしゃがみPに移行しようとすると、ミドルキックに負けたりするので注意しよう。
また、相手の攻撃を止めるだけでなく、連携攻撃としても有効に使っていける。
例えば、PPPと3発で止めて、レベルカッターやアッパーターン、バックビート・ダブルローに移行したりと、色々とバリエーションを作ることができる。これに、投げを加えると更にいいだろう。
もう1つ特徴を挙げると、空中コンボが非常にやりやすい。ただ単純に、相手を浮かせたら、オーキッズ・スペシャルビートを叩き込むだけでいい。全弾ヒットさせたいならば、アッパースワンキックのⓀを即アタックキャンセルをして、Ⓟボタンを連打すればいいだけだ。



長くていい感じだ。

しつこく下段

リサは立ちPが速いだけでなく、下段攻撃が非常に強い。その理由の1つに、バックビートダブルローという技がある。この技は下段➡下段という技なのだが、ノーマルヒットだと連続ヒットにはならず、2発目はしゃがみガードできる。しかし、これがカウンターヒットだと、2発目は連続ヒットになるのだ。それに、この2発目が相手にヒットすると、よろめかすことができる。このよろけを相手が回復しないと、安定してミドルキックが連続ヒット（間合いが離れていると届かない）になるのだ。安定したくないならば、スクリュースネアが、やはり連続としてつながってしまう。これは、スラントバックビートを決めたときにも行うことができる。スクリュースネアを決めたあとは、PPP4発目のPをアタックキャンセルしてバックビートダブルローを出すといい。
これらの技を相手がガードするようになったら、スラントバックビート、バックビート・ダブルロー共に、2発目をアタックキャンセルをして、投げを行いにいくといいだろう。リサは、立ちPからの投げやダブルロー、そしてアッパーターンが有効だ。
それから、ダウンクラップも、使える技のひとつだ。ただ単に出してしまうと止められてしまうので、連携に組み込んでいくようにしよう。



これが決まったら…

リサ技表

技名	コマンド
★投げ★	
リサ・オーバーターン	P+G
リサ・フライハイフリップ	⇦⇨K+G
リサ・ドロップキック	⇩⇨P+K
★固有技★	
シングルビート・ハイスピン	PK
デュアルビート	PP
トリプルビート	PPP
クアッドビート	PPPP
オーキッズ・スペシャルビート	PPPPP
ソニックウェーブ	⇦⇩P+K
スクリュースネア	⇖⇖P+K
タムタムラッシュ	⇦⇦P+K
リサ・ワン	⇧P+K
リサ・ワン・ツー	⇧P+KP
リサ・ワンツー・シュート	⇧P+KPP
バトントワール	P+K
バトントワール・エキストラ	P+KP
ダウンクラップ	⇩⇩⇩P+K
ハイキック・インサイド	K+G
ラウンドストライク	⇨⇨P
タイフォニックセンター	⇘P
スモールタイフーン	⇩P
レベルカッター	⇦⇨P
バックビート	⇦P
ダブルバックビート	⇦PP
スラントバックビート	⇦P⇩P
ローバックビート	⇙P
バックビート・ダブルロー	⇙P⇩P
クラップミドル	⇨P
アッパーターン	⇘P
アッパースワンキック	⇧PK
ライジングトー	⇩K

STORY

女ばかりのアマゾネス軍団「怒愚魔」のリーダ

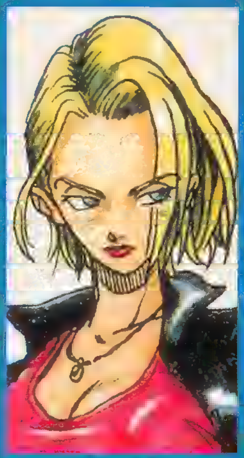
このグループは「世界の男たちは、グラマラスな女のしもべであることが美しい」という偏った思想を掲げる女性グループ。かなり凶悪なメンバ[illegible]やくも、ここには手を出せなかったという、いわくつきのグループである。

中でもリーダーの椰は、日本有数の財閥グループ総師の一人娘で、生まれついての真性女王様。[illegible]

[illegible]







デンジャラス・クィーン君臨

ナギ

サイと蹴り技で攻めていこう
コンボも投げも強力だぞ

担当：かっちん

ゲーム内表示：NAGI
本名：豊饒　椰（ほうじょう　なぎ）
使用武器：サイorスプーン&フォーク
年齢：23歳
身長：167.5cm
体重：52kg
所属グループ：怒愚魔 dogma

女だけのアマゾネス軍団である「怒愚魔」のリーダーがナギである。日本有数の財閥グループ総帥の一人娘で男たちの間から「デンジャラス・クイーン」と呼ばれ、恐れられている。

そんなナギの使用しているのは「サイ」という武器だが、ゲーム上で表現されるサイとナギの動きは非常にスピーディーで、特殊な使い方なども忠実に表現されているとのこと。

ほかに、ナギはサイだけでなく足技も華麗に使いこなす。投げ技はすべて足を使ったものばかりだし、足技だけのコンボなんてのもある。

基本的にナギは、パンチ系のスピードが早いので、これを攻撃の起点としていく。そして、浮かし技が豊富でそのあとの空中コンボが強力なので、これを目的としつつも威力の高い投げも組み合わせていく。

お手軽なしゃがみパンチが使えないのが難点だが、相手を圧倒できるキャラだ。



パンチ系の技の出は早いので、積極的に攻撃しよう。



足技を使った攻撃も多彩。相手を翻弄できるぞ。

●ノーティーフォーク
相手の足下を襲う下段攻撃。素早く繰り出されるので使い勝手が良く、反応されにくい。前に大きく踏み込むので、この技をアタックキャンセルしてから投げるのも効果的だ。

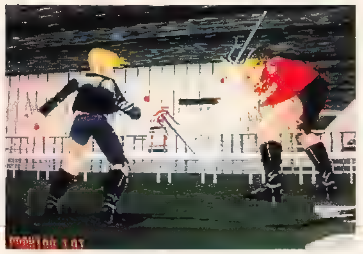


下段攻撃は読まれるまで使っていこう。

●クレッセント・シューティングスター
ヒットすれば相手を浮かせられる2段攻撃。どちらがヒットしても空中コンボの起点になる。アタックキャンセルやディレイを使うとさらに強力だ。



1段目でヒットすればアタックキャンセルして空中コンボだ



2段目で浮かすこともできるのでチャンスは多い。

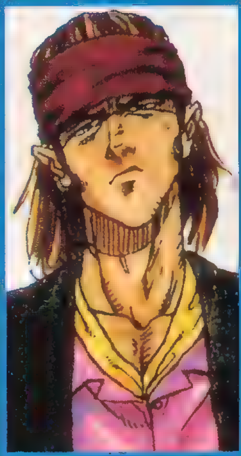
ナギ技表

技名	コマンド
★投げ★	
クイーンズ・レッグハック	P+G
蟹ばさみ	⇦⇨K+G
ヘッドシザース	⇦⬃⇩⬂⇨P+K
★固有技★	
スウィンク・ハイキック	PK
スウィング・ノック	PP
スウィング・ノック・ターン	PPP
コンボ・スパイニィ・ハイキック	PPPK
コンボ・ハイキック・サディスティック	PPPKK
ゴッデスシアー	⬂P+K
ノーティフォーク	⬂⬂P+K
ジャンプハイ	K+G
ジャンプハイ&ロースピンキック	K+G⇩K+G
ロースピンキック	⇩⇩K+G
ダブルスピンキック	⇩⇩K+GK
トリプルスピンキック	⇩⇩K+GKK
コンボ・スピンキック・ヒステリック	⇩⇩K+GKK⇩K
クロスカッター	⬂⬂P
ダブルハンドチャージ	⬂⬂P
ダブルハンドスマッシュ	⬂⬂PP
デンジャラススナップ	⇨⇨P
ミドルスラスト	⬂⬂P
ミドルスラスト・サイド	⇦⇨PK
ミドルスラッシュ	⇨P
スラッシュラッシュ	⇨PP
ミッドラッシュ・エッジ	⇨PPK
ミッドラッシュ・ピアス	⇨PPP
クレッセントカッター	⇨P
クレッセント・シューティングスター	⇦⇨PP
クレッセント・アッパー	⬂P
グラマラスツイスト	⬀P
バックサマー	⬂K
ディジィーヒール	⇨⇨K
フックキック	⬂K
ライジングキック	⇩K
ミドルフックキック	⬂KK
ステップエッジ	⇨K
スクリューフォールキック	⬀K+G

STORY







そこ退けそこ退け、道が通る(爆)!!

クロサワ

浮かせて良し、投げて良しの万能型キャラ。ただし…
担当 FRS.-N.O.

ゲーム内表示：KUROSAWA
本名：黒澤透(くろさわとおる)
使用武器：木刀orハリセン
年齢：25歳
身長：177.5cm
体重：71kg
所属グループ：六本木野獣会

技の出が遅い!!

クロサワは前述の文章にもあるように、浮かせれば相手の体力MAXから一気に7割強を、投げても同じく約半分を奪えるという性能のいいキャラである。

ただし、それは「強キャラ」という意味ではない。いける局面なら一気に畳み掛けることができるが、一度でも守勢に回ってしまうとそのまま負けてしまう…なんていう状況も少なからず起こりうる。

その理由はずばり、技の出の遅さにある。ラストブロンクスでは相手に技の出掛かりをGボタンでキャンセルできるのだが、クロサワで最速の立ちPを活かすべくPKやPPPをキャンセルしても技自体が遅いため、相手の小技でこちらの技の出の出際をことごとく潰されてしまう。

ここに気を付け、根性入れ（中段）や矢武鬼威キック（下段）を少しでも早く多い連係に組み込みたい。それには、素早く浮かせる技で一気にKUROSAWAアッパーに繋げよう。

これが最強コンボだ!!

いまのところかなり安定させる空中コンボは…

●（浮かせ技）→PPPG→⇦PPG→⇦P→ダウン攻撃

このコンボは浮いた相手にPPPGと2発当てて3発めのPをキャンセル、地面スレスレで⇦PP。これの2発めのP（柄突き）をGキャンセルしてバウンドしている相手を焼き入れコンボの1発めで拾う。ここまでで画面の表示は5ヒット。このあと⇦Pのダウン攻撃で追い打ち。表示はされないが、事実上の6ヒットコンボの完成だ。

クロサワ技表

★投げ★	
ぶちのめし	P+G
なめとんのか、こら	⇩⇘⇨P+K
ふんづけ	⇩⇩K+G
ひきずりまわし	⇨⇘⇩⇙⇦P+K
★固有技★	
喝キック	PK
喝二段	PP
喝入れコンボ	PPP
ぱちき	⇨⇨P+K
正・柄突き	⇗P+K
殴りとばし	P+K
裏・柄突き	⇦P+K
ぶったたき	⇨⇨P
腹突き刺し	⇦⇨P
KUROSAWAアッパー	⇩⇘⇨P
KUROSAWAスラント	⇦⇖P
根性入れ	⇨P
ぶんまわし	⇗P
極道突き	⇘PP
極ぶんまわし	⇨⇗P
焼き	⇦P
焼き二段	⇦PP
焼き入れコンボ	⇦PPP
走り喧嘩キック	⇨⇨K
矢武鬼威蹴り（やんきーげり）	⇩K

投げも減る!! そして…

ここまではキャラの基本性能と空中コンボのふたつをみてきたが、ここからはクロサワもうひとつの脅威、コマンド投げの特性を解説しよう。

3DCG格闘ゲームのコマンド投げは一般的に、投げ抜けされなかったり威力が高かったりする。ラスブロではこれに「しゃがんだ相手を投げることが出来る」という特性が加わる。そうなると、次はもっとも攻撃力の高い投げを選ぶことになる。

この条件に供する技は「⇨⇘⇩⇙⇦P+K」。1発で相手の体力をMAXから約半分減らすことが出来るぞ。

これだけ性能がいい投げがあるなら、投げる状況になったら全部この投げで済ませようと思いたくなるが、じつはまだクロサワには便利なコマンド投げが存在するのである。それが⇨⇩⇘P+Gだ。このゲーム、しゃがみダッシュのコマンドを⇨⇩⇘と入力しても受け付けてくれる。それに加えてクロサワの⇨⇩⇘P+Gはボタン部分の受け付け時間がとても長い。このふたつをうまく活かすと「⇨⇩⇘で相手の懐にとびこんで、投げ間合いに入ったらP+G」という芸当が可能だ。この技は投げの威力が⇨⇘⇩⇙⇦P+Kとほぼ同じ（わずかに⇨⇩⇘P+Gのほうが劣る程度）なので、この「すべり投げ」はかなり使えるテクニックということが分かるだろう。いきなりしゃがみダッシュするということは、相手の上段攻撃をかわしつつ相手の懐に入れるということを意味している。そのほかにも相手の技をガードしたあとの返し技としても重宝するので、ぜひマスターしてほしい。



相手に接近可。ここで投げ。


ダッシュは立ちPをすかして…。



AM3研開発部長・小口久雄氏インタビュー

バーチャロン2始動! 来年発売!!

昨年末の「バーチャロン」から「ラストブロンクス」まで新作ラッシュだったAM3研の97年動向に肉迫!

コミュニケーションツールとしてのゲームを目指して

——コンスタントに新作が出ていますが、これからの新作はどのようなものを考えていらっしゃいますか?

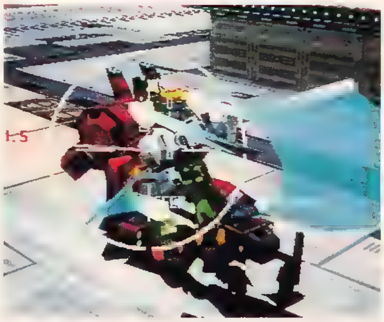
小口　まず大きな方針からお話ししますけど、大きく分けてアミューズメント部門とコンシューマー部門があるのですが、そのAM部門に関してですけど、少し方向転換を図っていきたいなと思っています。それはどういうことかというと今までのゲームは、いわゆるスタンドアローン形式、つまりゲーム機ひとつが独立している形が主流であったわけですが、その中で今流行っている格闘ゲームの通信対戦や、リンクのドライブゲームってのがスタンドアローンとは違ったものとしてあるわけですよ。それらが1人で黙々とゲームに向かってプレイする時代から他の人と遊ぶ、コミュニケーションを図っていくといった遊びが面白いという時代になってきているということだと思うんですよ。とくにコンシューマーなんですが、業務用と家庭用とで何が違うかというとゲームセンターには不特定多数の人が集まるというところが大きな違いだと思うんですよ。で、ここからがAM3研の目指す方向なんですが、キーワードとしては「コミュニケーションツールとしてのゲーム」を作りたいと思ってます。

どういうことかというと、たかがゲームなんだけど、ゲームを使って、またはゲームというものを通して人と人とがコミュニケーションをとる。そのコミュニケーションが面白いんです。今格闘ゲームだとかドライブゲームをやっている人達って、いわゆるコアユーザー層なんですよね。業界全体を見ても格闘ゲームって熱いとは思うのですが、ゲームのマーケット全体を見たとき、だんだん縮小しているような気がするんですよ。格闘ゲームがすごいブームだけど、それに飽きちゃった時にどうなるか。今何が残っているかというと見あたらないんです。家庭でも同じようなクオリティの遊びができる、そうなってきたらわざわざゲームセンターに行く必要はないんですよ。そこで今ウチがやろうとしているのは、不特定多数の人同士がもっともっとコミュニケーションをとれるような遊びを構築したいということなんですよ。その傾向は今までやってきた中にもあるんです。例えば「ジュラシックパーク」とか、「レールチェイス」とか。親子だとかアベックがコミュニケーションをとれるというのも1つの現れなんです。そこからさらにもっと広い意味でいろんな人が、例えば親子でもいいし、そこに混じって若いアベックがいてもいいし。具体的に言ったらマルチのリンクゲームになんですよ。今現在、マルチのリンクゲームってドライブゲームしかない。ストイックにコースを攻めるのももちろん楽しいけど、やっぱりみんなで競い合う楽しさのほうがはかり知れないものがあると思うんですよ。それから考えると、ドライブゲームは今は8人とかだけど、それが16人、ひょっとしたら100人になるかもしれないんですよ。

——その不特定多数のプレイを対象とするものがメインになっていくということに?

小口　もちろん今のゲームを熱狂的にやってくれているコアユーザー層も大事にしていきたいと思っています。スタンダード型のものを否定しているわけじゃなくて、彼らの求めるものはもっとハイエンドなものだと思うんですよ。「ラストブロンクス」みたいなものももちろんやっていきますよ。これから「モデル3」「モデル4」となっていくでしょうから。ハイエンドはアーケードゲームでは必要不可欠なものだからね。

「ラストブロンクス」を見てもらうと分かると思うんだけど、実は本来「モデル3」でやるべきことを「モデル2」でやっていたりするんです。「モデル2」のスペックで。次にウチで「モデル3」で作るとすると、それにつながるような技術的なレベルのものを目指したい。例えばクロサワの服だとかアクセサリーとか、揺れですよ。



「モデル3」で「バーチャロン2」がどう変わるかが楽しみである。



そういった部分をやってみたんですよ。あれはパターンじゃなく計算ですから。そのあたりを見てもらえばこれから強化するところが分かってもらえると思います。いかにモーションが滑らかに動くか。そこを一番最初に、それも一番高いレベルでやったのが「バーチャファイター2」。技術的には「ラストブロンクス」も同じなんだけど少しやり方が違うものなんですよ。「バーチャファイター2」と「ファイティングバイパーズ」の動きはいっしょでしょ? 分からない人もいるかもしれないけど「ラストブロンクス」は違う。どっちが良い悪いではなくて、あえて同じやり方を真似しなかったんですよ。そのために少し時間がかかっちゃいましたけどね。先にAM2研がやっていてノウハウも向こうがある。そのノウハウをもらってやることはできるんだけどあえて独自にやってみたんですよ。だから全然違ったものができたんだと思います。

バーチャロン2発売?

——具体的な話が出てきましたが、

「2」ものというと気になるのが「バーチャロン」なのですが、こちらのほうはもう動いているのでしょうか?

小口　ええ、一応来年を目指してやっています。今カトキさんのほうと話を進めていて、だいたいのモデルが決まってきたという感じですね。もちろんカトキさんにはラフスケッチをしてもらってます。もう何十枚とか描いてもらってるんですよ。

──「2」になって変わってくるようなところはあるのですか?

小口　「2」になって単にビジュアル的に良くなったとかじゃあ面白くないと思うんです。AM3研のポリシーは「技術が良くなっただけの仕事はしない!」ですから。「バーチャロン2」に関しては、闘い方そのものを変えたいと…。

──先程の不特定多数のユーザーというのと関係がありそうですね。

小口　「バーチャロン2」を作ったときに、じゃあ何がやりたいかって考えたらいろいろとやりたいところがふくらんでくるんですよ。

──ということは「バーチャロン2」でそれを試されると…

小口　やりたい、やりたいとまでしか今は言えませんね。もちろん「モデル3」は使いますが、ハードの限界もあるし。現状のモニター環境での3Dバトルっていうのはすごく難しいんだよね。限られた視野の中で闘うわけでしょ。いろいろなやり方があると思うけど、マップを使ったりとか。僕はマップ関係は大嫌いなんですよ。よくあるじゃないですか。グラフィックでいっぱいキャラクターをいっぱい出しているのに実はその中のマップ画面しか見ずプレイされるゲームがあるでしょ?ああいうのが大っ嫌いなんですよ。だからああいうのはやりたくないと…。

──相当苦労されそうですが。

小口　すると思いますね。まあ来年出るものではまず今の流れで2人でプレイするものを考えています。その次のステップとしてドラスティックにシステム拡張を施したものをやっていこうと思っています。闘い方や遊び方が違ってきますからね。

──「バーチャロン」のサターン版については?



小口　他の部署でやりますが、チェックは入れていきます。その後の移殖ものはすべてウチでやることにしています。全部ね。

──「バーチャロン2」以外には何か動いているものはあるのですか。

小口　あるんですよ、レースものとか…リンクもので考えるとレースものでいいのがーちょっと今はまだ言えないんですがこれも来年の春ぐらいまでにはと考えて「モデル3」でやろうと思っているんですよ。

──それはどんなレースものなんですか?

小口　今のところはレースに出る車は本物を使おうと思ってるんですよ。けどレースは架空のものを設定しようかと思っています。他のメーカーを見ても新しいことはやってないですよね。どこを競っているかっていったらCGの技術的な表現の仕方なんですよ。遊びそのもの楽しさ、ルールだとかシステムだとか、それをどうやってどう感じるとかね。楽しさの部分ってのは何も変わっていないしですよこんところ。ウチがやりたいのはドライブゲームというジャンルの中で新しい遊び方を提供していきたいと。だからドライブゲームは面白いのをやりますよ!

──インカムは大丈夫なんですか。

小口　ハハハ。それってすごい固定観念があるよね。僕はいつも思っているだけど、100円じゃなくてもいいんですよ。価値があれば200円でも500円でもいい。1000円でもいいと思っているんですよ。お客さんが楽しいと思えるゲームがあったら高くてもいいと思っているんだ。200万円もするゲーム機じゃあやっぱり限度もあるしね。そういう考えでやっていきたいと思っているんですよ。とにかくこの業界を変えていきたいんですよ。

──強烈なタイトルが出てきましたが、その他にはどのぐらい動いているのですか?

小口　えーと来春に「モデル3」で3つ4つは出したいですね。

──当然その内の1つが「バーチャロン2」ということに?

小口　まあそうだねえ。

──あと残りはどんなものを?

小口　残りのうちの1つは、レールチェイスみたいな流れのものを考えています。いわゆる誰でもできるようなもの。親子とかアベックとかでコミュニケーションがとれるものをね。

──なるほど分かりました。来春を楽しみにしたいと思います。長い時間、どうもありがとうございました。





AM1研開発部長・中川力也氏インタビュー

声で答える！マジカル頭脳パワー!!

AMショーを目前に新作多数をリリース予定のAM1研集団に迫る！

いろいろなジャンルを！偏りがないのがAM1研

――AM1研というと、スカイターゲットのような大型筐体ものがあったり、タントアールのようなパズルものがあったりとコンスタントにいろいろなジャンルのゲームを出されていますが…

中川　社内でよく言われるのですが、ウチは何でも屋で、とくにコレというものはないのですが、いろいろなジャンルを出しているところです。

――部長さんのほうで考えていらっしゃるAM1研のカラーというものがありましたら…

中川　僕はユーザーが偏らないものをやりたいと思っているんですよ。良い悪いを別にして格闘ゲームとかってユーザーがハッキリしていますけど、それ以外の女性客を含めた一般客とか、ヘビーユーザーじゃない人達を対象にしたゲームを作っています。

――ゲームによっては、例えばスカイターゲットの対象となるユーザーを考えるとヘビーユーザーになりますが…

中川　ええ、中にはそういうのをやりたがるのがいるんですよ。

――なるほど。そういったヘビー志向のものも押されるとその企画が成立することも？

中川　はウチの部の人間にゴリ押ししているわけでもなくて、こういう形でやったらどうだと企画の人間に考えてもらったり。フライトものについても、企画が上がったとき、ほかにフライトものがなかったこともあったし、どんなものがいいかなといったところで、是非コレをやりたいってことになりました。

――なるほど。最近の印象なのですが、この夏にドッとAM1研のゲームが出たことについてですが、これは意図されて？

中川　いや、そういうわけじゃないんです。モノによってできるまでの時間が違いますよね。短い期間で終わるのと、長い時間かかるのと。それがたまたま後ろのほうで合っちゃったっていうか。

――100人規模の開発部ということを考えると、何ラインも同時進行しているというのは当然のことかと思うのですが、現在、「マジカル頭脳パワー」「ダイナマイトベースボール」「ダイナマイト刑事」「ウェーブランナー」の4作品が用意されているとお聞きしているのですが、それ以外にも開発しているのですか？



中川　そうですねえ「モデル2」はあと2本ぐらいありますし「ST-V」も2本ぐらいありますね。それと毎年1本出している占い関係です。

――AMショーにその中から出展は？

中川　予定では1本は出せるんじゃないかと…

――どんなものですか？

中川　体感ものですね。

――大型筐体ものですか。ジャンルは？

中川　言ったら分かっちゃうもんなあ。

――うーむそうですか。AMショーまでおあずけってことで（笑）。

その大型筐体についてなんですが、筐体を製作するとき、AM1研の中で作ることになるのですか？　それともデザイン設計のみでAM4研に作ってもらうことになるのでしょうか。

中川　基本的に筐体はAM4研で作ることになります。多少動きの部分であるとか、デザインがどうこうっていうのはある程度意見は言わせてもらいますけど、基本的にはAM4研に任せています。



「マジカル頭脳パワー」より。TV番組をアーケードで楽しめる"マイクに叫ぶのがウリー

――可動筐体というジャンルは、セガさんがいち早く打ち出したジャンルですが、こんな遊び方もあるんだぜといった新しい仕掛けとしてどんなものを考えていらっしゃいますか？またどんな刺激がもっと必要だと思いますか？

中川　そうですねえ、まずゲーセに入ったとき何をやろうかなって迷うというか、アレもあるし、コレもある、何をやろうかなってみんなが思って欲しいんです。今はもう自分はこれが得意だ、これが好きだという風に1つのものしかやらない傾向が出てきてますんで。それを解消できればと。大型のスポーツ系体感ゲームっていうのは非常に面白い題材ではあると思うんですが。大型筐体ものではないですが「ダイナマイト刑事」をやったのも「格闘ゲームだけど違ったユーザーが遊べるもの」ってコンセプトで始めまして。アレは「ST-V」を使っているんですが「モデル2」を使えば表現的にも上がるし、もっといろいろなことができると思っています。



「ダイナマイトベースボール」より。本物の選手が出てくる。しぐさもそのままに！

――ところで、近々発売されるテレビ番組でも知られる「マジカル頭脳パワー」についてお聞きしたいのですが、こういったゲームの場

合、当然ライセンス料が発生しますよね。それによって生ずるメリットというのはありますか?

中川　「マジカル頭脳パワー」は音声認識で答えるんですよ。始めに音声認識が使えるよってことになったとき、何をやったら面白いかって考えるとやっぱりクイズをやったほうがいいだろうと。せっかく声で答えるんだから盛り上がるクイズにしたいなあと思ったんですよ。そこで誰でも知っていて誰でも遊べるクイズゲームをやりたいなあと思ってたんです。「マジカル頭脳パワー」自体、メジャーなこともありますが、問題が誰にでも答えられるものですよね。あまり知っている知っていないに関わらずに。過去の知識をあまり必要としないじゃないですか。それで向いているなあと思って話を日本テレビに持ちかけたところ、「マジカル頭脳パワー」の番組スタッフも考えは同じなんですよ。やっぱり番組を作る上で、おじいちゃんから子供まで見ていて一緒に答えられる番組、問題を目指しているんですよ。そのコンセプトが合うなあと。だったらそのまま一緒にやったらいいってことになって。



─すると音声認識を使おうというアイデアがあって、その素材として「マジカル頭脳パワー」はどうかという発想で今に至ったという感じなわけですね。

中川　というか、ちょっとハード志向になっちゃいますけど、クイズを「廊下」と「宿題」とやっていましたが、もうクイズってマンネリですよね。あとは演出しかないと。問題はもうそんなに変わらないですよ内容的には。そこで少し変わったクイズ、あまり考えずに答えた後に当たった外れたで楽しめるクイズをやりたいと思ったんですよ。もうほとんど番組にあるマジカルシャウトがそのままできます。あと、間違い探しも入っています。それでメリットの1つとしては、日本テレビのプロデューサーやディレクターにいろいろと意見を聞いて、違った視点でユーザーに対するエンターテイメントという共通の仕事について参考になる話が聞けました。例えばこっちが軽く考えていることを観ている人にとってはこうですよ、みたいな話も聞けましたし。

─最後に「ダイナマイトベースボール」についてですが、一連の野球もののシリーズと比べて「ダイナマイトベースボール」ならではの特徴というとどんなところでしょうか。

中川　一応「ファイナルアーチ」というポリゴンの野球ゲームを以前に出したんですが、大分消化不良のところがあったんですよね。せっかくポリゴンでやったんだからもっと派手なカメラアングルを使えたんじゃないかとか、動きももっと細かくリアルに動かせたんじゃないかっていうのを終わった段階で感じまして。そのあたりを解消するべく「モデル2」でやってみようということになって。

─「ファイナルアーチ」は「モデル1」で?

中川　いえ「ST-V」でした。で、今回の「ダイナマイトベースボール」でのウリは「野球中継を見ている感覚でプレイできる」ということです。

─視点が切り換わるということですか?

中川　好きに視点を切り換えるわけじゃないんですよ。TVの野球中継って、やっぱり良くできているんですよ。打ったら必ず一番良いところにカメラが向いてズームイン、ズームアウトしますよね。それが見ていて一番自然じゃないですか。それでそのまんまの感覚で野球ができたら面白いんじゃないかな、という風に思ったんです。今までの野球ゲームって大体同じような感じじゃないですか。打ったら引いて全体が見えてっていう。そうじゃなくて、いいところいいところを迫力のあるところを中心に見せていくような野球ゲームができるんじゃないかなって思ったんです。それで今回は昔あったようなバットの形をしたコントロール系でバットスイングをする使い方にしました。

─池袋ギーゴでのロケテストを拝見したのですが、懐しいなあという印象を受けました。

最後にAM1研の今後の展望などを含めて、読者にアピールしたいことなどがありましたらコメントを頂きたいのですが…

中川　これから出るものは今回言っているようにいろいろな人が楽しめるように作ってありますので、とりあえず遊んでみてください。

─お忙しいところ、どうもありがとうございました。





通信対戦も可能！
マリンスポーツを楽しもう！

WaveRunner

©SEGA 1996
※画面は開発中のものです

MODEL

**マリンスポーツメーカー「ヤマハ」とタイアップ！
本物志向のレースゲームだ！**

担当：ずるずる

マリンジェット体感ゲーム！

ゲームをする客層の変化から大型筐体タイプのゲームもいろいろなジャンルから作られるようになってきている。

今回の新しいジャンルは、マリンスポーツ！

セガから最近発売されたマリンスポーツというと「スポーツフィッシング」がある！　あのシリーズは乗り物ではないが、もう2作目まで出ている。

さて今回のマリンスポーツはというと…海のオートバイこと、マリンジェットだ！　乗り物タイプのゲームといえばやはりセガ。このゲーム「ウェーブランナー」でもセガお得意の体感ゲームとして登場！　マリンジェットで荒海を駆ける様は、まさに本物って感じだ！





コーナーを曲がるときの図。この腰の使い方がミソ！

荒れた海を大爆走！

マリンジェットって小型船舶免許を持っていないと運転できないってこと、みんな知ってる？　それがなくても気軽にプレイできちゃうのがゲームのいいところ。ほんの数百円でプロの気分になれちゃうのだからねえ、セガ様々だ！



海の上をつっ走るために作られたマリンジェットを乗りこなすことがゲームの基本。本物そっくりのライディング部分にドキッとしてしまうが、そこはゲーム、バイクに乗るような（バイクでなくてもチャリンコでもOK）感じでハンドルを握ればいい。

あとは加速するための操作をしてあげればいいだけ。

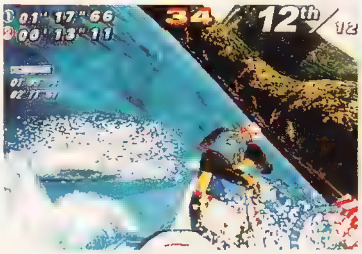
そんな簡単なもので動いてしまう乗り物だが、止まるのは大変！　だって水面との抵抗でしかスピードを落とせないのだから。ちょっとでもオーバースピードになった日にゃもう大変。オーバーランは確実といっていいだろう。



コントロール重視なら腰は浮かすほうがいいかも。

さあスタート。前方から横へ回って後ろへカメラが動く！





うりゃ～！と気合を入れてターン！ちょっとふくらみすぎ？

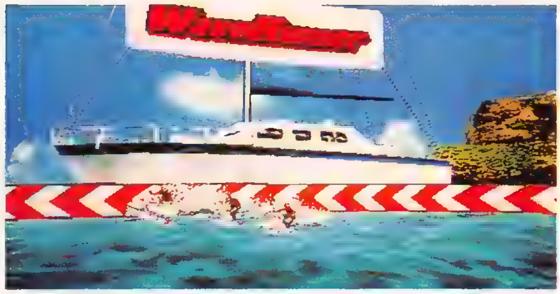
惰性で動いてしまうという点を覚えて（身体でね）しまえば、あとはコーナーなどでスピードを調整してあげれば済むこと。まあ安全運転をしていれば問題はない。

あまりこういった乗り物の体験は少ないと思うので、慣れるまでにちょっと時間がかかってしまうかも。でもそこが体感ゲームの面白いところだから我慢してあげないとね。

ある程度操作ができるようになればこっちのもの！

ウェーブランナー





そうなればスピードが落ちるのか、どうすれば曲がるのかがわかれば、少しずつアタックができるようになる。

そうなれば完璧！

自分の思うままにマリンジェットをコントロールし、コース幅いっぱいに使ってアタックするのだ！

さて気になるコースだが、コースが設定されている地域は、南国の海！白い砂、まぶしい太陽、光輝く海だ！

マリンジェットを疑似体験するだけでなく、南国気分も味わえちゃうのがいいよね。

でもレース中にできる？

南国の海で行われるレースであるが、コースは、内海、（島内部の水路）外海という構成となっている。

内海は、コース幅も狭くやや緊張感を要するが、波はなくコントロールしやすいコース。

外海は、コース幅が広くなり、走りやすくなる反面、外海ならではの「波」が君を待っているのだ！

波が立つということは風があるってこと？



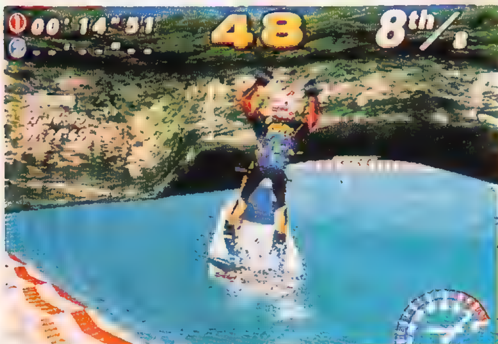
オリャ～～！とジャンプ！こ、これは飛びすぎ？

そんなコースをつっ走るわけだが、そこをただ単に走るだけがレースではない。

その途中にはジャンプ台なども用意されていて、レースをより面白く演出している。

そのジャンプ台だが、とくにこれといった操作をしなくてもオートでジャンプしたときにアクション（画面に映っているライダーが－）をしてくれるのだ。

この辺の演出は、以前、スーパーモトクロスものでもやっていたものだ。

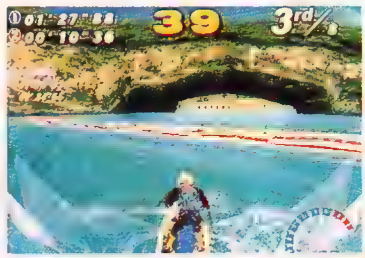


バシャ～ン！波の演出も３ＤＣＧならでは。気分がいいよね！

あとはプレイするのみなのだが、レースものというと忘れちゃいけないのがやはり対戦だ！このゲームでもその対応はバッチリ！4人まで通信対戦が可能となっている。

これにより1人でタイムアタックするもよし、1対1でバトルするのもよし、4人でバトルするのもいいだろう。

海の上を爆走するレース、ムービングの筐体ではその揺れ、振動も再現している。酔う人いるかも！



ジャンプするといろいろなアクションをしてくれるぞ！

操作はか～～んたん！

前に少し触れたが、操作はハンドルとアクセルのみ。

ブレーキはない（水面との抵抗で減速）のでちょっと慣れが必要かもしれない。

あとはマリンジェット特有の揺れに対応すれば五感をフルに使ってのプレイが可能になるだろう。

泳げない人もできるぞ！





モデル2を使った実存プロ野球ゲーム登場！

Dynamite BASEBALL

©SEGA 1996.
※画面は開発中のものです
MODEL

ポリゴンならではのリアル感を体験しよう！

担当：ずるずる

「モデル2」を使用！

「ST-V」で作られたベースボールゲーム「ファイナルアーチ」ですでに3DCGものが登場していたが、今回発売されるベースボールゲームは、ハードにおいてははるかにパワーのある「モデル2」で作られることになった。その名は「ダイナマイトベースボール」だ。

このゲームの開発スタッフは「ファイナルアーチ」を制作したスタッフが担当。よりいいものを追求する形でゲームが作られていることは間違いなしだ。



スワローズvsタイガース。本物のチームでできるのがウリ！

より強力なボード「モデル2」を使うことで、選手、球場など、目にすることのできるものをすべてポリゴンにしたこのゲーム。よりリアルに感じられるはずだ。

3DCGならではの演出の数々

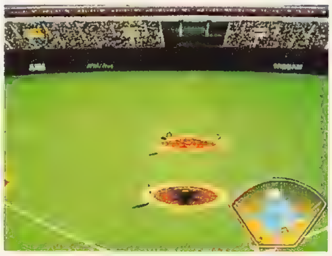
この「ダイナマイトベースボール」では、実存するプロ野球の選手が登場。この点においてもリアルさは十分に出ているのだが、それを3DCGで作るのだから、そりゃあもう本物そっくりといっていい。ポリゴンを使って表現するその動きは、まさに本物！

そんな選手たちをな、なんと自分の手でコントロールできるなんて！ファンにはたまらない設定だ！


まさにTV中継のよう！この画面にてコントロールもする。

もちろん選手だけでなく、球場などもリアルに再現。好きな球団、好きな球場で本物を体験できるといっていいだろう。

そんなリアルさに、ベースボールの迫力も演出面で導入。いつもテレビで見ているようなカメラワークはもちろんなのだが、普通では考えられないような視点からのカメラワークを設定することにより、外野からの返球や、クロスプレイなどの動きのあるシーンを迫力ある映像としてプレイヤーに提供してくれるのだ。とくにクロスプレイ時！


本物ではこんな視点はない！3DCGならでは！

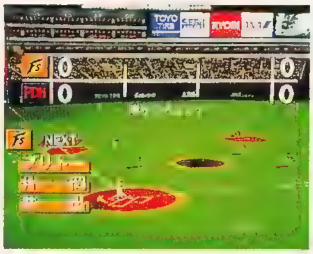
ヤクルト「飯田」がバッターボックスに！



3DCGの利点は、どんな視点からでも映像が作れるという点。これにより、プレイが進行する中でのちょっとした動きもリアルに再現。



2つの画面で表示。「投げる」「打つ」のセレクトを行う。


1回のウラ終了。マジにTV中継を見ているようだね。

例えば、ピッチャーが投げる前に行うサイン決めのとき。細かいところなんだけれども、知らず知らずのうちに僕らはそういうところを本物で見ていたりするんだよね。そういうところにも手が加えられているんだよね。

ダイナマイトベースボール

よりリアルに！より楽しくプレイ！

「ST-V」では、秒間30コマの動きだったのに対して、この「ダイナマイトベースボール」は「モデル2」を使用することにより、秒間60コマで再現。これにより、動きがより滑らかになった。

やや無機質的な動きだったものが、その選手の雰囲気を感じられるほど細かく作られている。ポリゴンの背中を見るだけで、その選手が誰だかわかる人もいるかも！



ピッチャー投げた！バッターはパワーを溜めて…、



スパーン！空振り！ストライクであった！

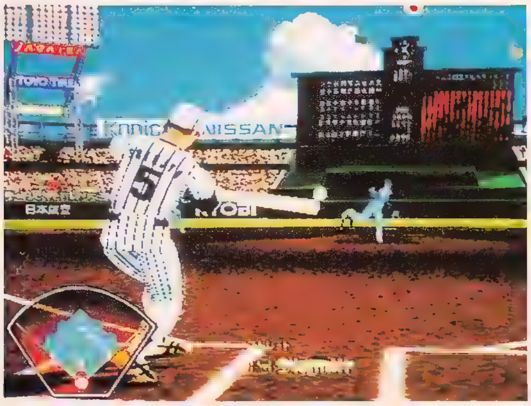
そんなところをよく見えるようにするべく、画面を分割することも行われている。

そういったシーンになるのは、バッターとピッチャーが自分の打つコース、投げるコースを決めるときなど。

さ～てどこに投げようか、ここを狙い打つかといった動きがここで表現される。

狙いが決まると画面は統合され、いつもテレビで見るような視点に切り換わる。そのときの視点は、キャッチャーの後ろから見たときのもの。

この視点、最近テレビでは見ないのでちょっと新鮮かも。



ピッチャーの右を抜け、セカンドの守備位置へ打球が飛ぶ！

さて、実際に投げられたボールを打つとなるとどうなるかというと、画面が統合され、キャッチャーの後ろからの視点になったとき、ストライクゾーンが中央に現れる。

そこに先程決めた位置にカーソルが現われるので、バッターは、ピッチャーが投げてくる場所にカーソルを動かしてスイングしてやる。なお、このカーソル、自動追尾する。



今度は…カッキーン！右側に打球が飛ぶ！

さてそのときのスイングであるが、ベースボールならではの特殊なコントローラーにてその決定、動きを行うことになる。



打球が飛ぶとその近辺の守備のところに視点が変わる。

その決定は、バットのようなコントローラーをスイングの強弱に応じて引いて行う。

その引き具合いに応じ、もちろん画面内の選手も動く。

その引き具合いで、バントをすることも可能だ。



セカンド追いつきそう。ランナーはダッシュしていく！

それ以外の決定は、レバーによる選択と2コのボタンによって行われる。選手の移動や、ランナーの行き先の決定などだ。



セカンド、ガッチリ捕ってゆっくりファーストへ。アウト！

ベースボールは、相手チームあってのスポーツ。もちろん対戦も可能で2人までだ。

その対戦を盛り上げるべく、このゲームでもゲーム内にある看板等で広告も行う。その球場のあの辺にあの広告！よく見るよね！っていうのが見られるはず。さ～てどこの球団でやろうかなあ。



この振り子打法は…そう「イチロー」だ！本物そっくりだね！

軟弱化した頭に

喝！ マジカル頭脳パワー

※画面は開発中のものです

頭のキレ具合いが勝負？ それとも暗記あるのみ？

担当：ずるずる

頭をシェイク！

「マジカル頭脳パワー!!」といえば、そう日本テレビで放映されている超人気クイズ番組！ それが今回、セガよりゲームとなった！

あの雰囲気をそのままに、ゲームセンターにいながらにして味わえるという品物だ！

すでにテレビにてこの番組を見られているプレイヤーならルールをお知らせしなくともすんなりプレイに入れるところがポイント。

「あの形式をどうやるの？」という声がそこででてくるはずー

今までのクイズゲームでは、レバーまたはボタンによりゲームを展開、進行をしていたのだが、このゲームでは、番組で行われているように「マイク」を使ってプレイをする。



3つあるコースから展開を決めて始める。

ゲームではこんな雰囲気に！

さて気になるプレイ方法なのだが、先程説明した通り、「マイク」を使ってゲームを進行していく。

その展開は、今まであったような複数表示される回答の中から正解を選ぶのではなく、あらゆる感覚を駆使し、目前にある画面に映し出される絵や文字に反応して「マイク」に答えをぶつけるのだ。



さらにコースが分かれている。どちらで進める？



「マジカルシャウト」の説明が画面上で行われる。



「マジカルシャウト」の合格条件は4割から。



さあ第1問スタート！答えるためのボタン押しはOK?

番組を見ている方ならお解りと思うが、答えを「マイク」に向かって叫ぶときの迫力といったらもう！それをプレイヤーができる！ゲームセンターであなたの声が響く！抑えていても必ずそうなるはず！

さてゲームの雰囲気がだいたい解ったところで、少しこのゲームの展開を見ていくとしよう。

これまで出てきたクイズゲームものは、そのゲームの持つ雰囲気、個性があったと思う。このゲームで言えば、テレビ放映されているあの雰囲気がそれ。

だが、今までのものでは、決まった回答の中から選ぶというシステムのため、プレイヤーの個性が出ないという点があった。そこを解消するために「マイク」で答えるシステムになったといってもいいだろう。

このゲーム、全国に出るわけでしょ、すると標準語以外も答えがあるはず！ そう、なんと標準語以外でも判別できるようがんばってくれっす。



「う」のつく休日というと…今年から出来た日があったっけ！



このゲーム、3人まで同時に楽しむことができる。

マジカル頭脳パワー



知識よりも反応速度「命」！

さて、クイズゲームというとやはり知力が重要なわけだが、それはどれだけのことを知っているかで決まってくる。

この手のものはやはり知識のある人にはかなわない。だがそれは最初のうちの話。

プレイ回数を増やしていくと、だんだんその展開に慣れ、設問を覚えてくるというようになる。

「あっこれ前に出たなあ」というのがそれ。それを何回もくり返すことで設問を暗記することができるのだ。

それを重ねることで知識を付けていき、より早くその設問に反応し、即答えられるようにしていく。達人になるにはちょっとお金がかかるぞ！

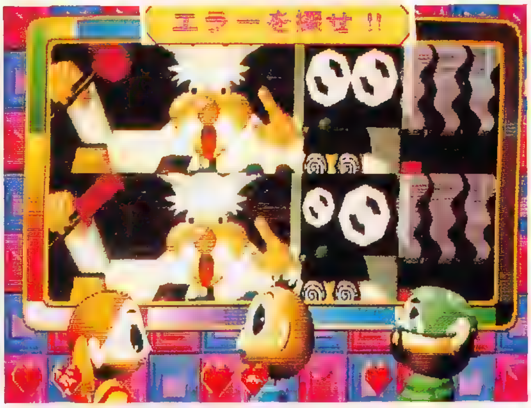


「ほ」のつくまさつって…う〜んとう〜んと…。

流れが解ってくればしめたもの。あとは勝手に身体が反応してくれるはずだ！

ゲームの進行はというと、まずプレイヤーは初級、中級、上級という3つの中から1つコースを選ぶ。このコースの違いは、総問題数の設定によるもの。

コースを選んだあとは決められた順番で回答をしていく。



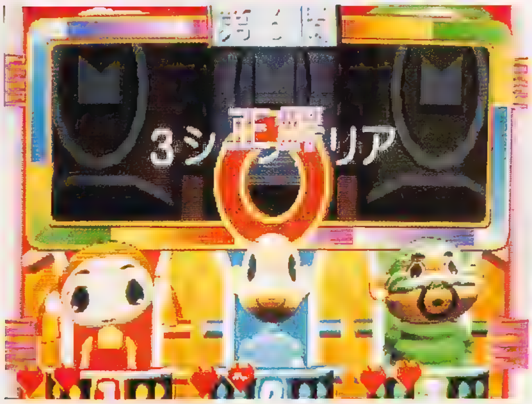
「エラーを探せ!!」の問題。細かいところにも目を配ろう。

プレイヤーは、その設問の解答がわかった時点でボタンを押し「マイク」に向かって答えを叫ぶ。

ゲームはライフ制になっており、お手つきをするとそのライフが減り、全部なくなるとゲームオーバーとなる。



まぎらわしい問題だ。どれが正しい？



うーし正解！この調子であと4問答えていこう。



「エラーを探せ!!」その2。どこ?どこ?どこ〜?あった〜っ！

ライフが残っている限り、先へ進めるわけだ。さて、自信を持って答え続けられるか？



あとはやるのみ！

このゲーム、3人まで同時に参加できる。

3人「マイク」に向かって叫びまくる様が見えてきそう。

ちなみに声の大きさを競うのではないことを忘れずに！

特報!!

セガラリー、MANX TTに続く
3DCGドライブゲーム第3弾登場!!

「リアリティ」を追求する開発チームが送り出す次なるゲームの題材はセガが主催する「ツーリングカーレース」だ!!

SEGA Touring Car Championship

㊟写真は開発途中のものです

今度は「ツーリングカーレース」

日本でも行われている「ツーリングカーレース」。一般の市販車をベースとし、あらゆるチューンアップをすることでフォーミュラー1並のモンスターカーにしてしまうというレース。迫力あるフロントマスク、軽く300㎞/hを越すパワー、メーカーの意地をかけた戦いは、ヨーロッパを中心に展開。

その人気はフォーミュラー1を超える！その人気のウラには世界の自動車メーカーが自ら参加、戦うことにもある。

そんな人気の高いレースを今回、セガがドライブゲームの題材として選んだ。その内容は、対戦をメインとしたツーリングカーレース」の形で、セガが主催というもの。

セガが主催するものといえば、そう、「セガ・ラリーチャンピオンシップ」がある。その雰囲気で、今度は「ツーリングカーレース」を開催しようというわけだ。

となると気になるのはそのレースに参加するマシン達。

今回も実在するメーカーが参加してくれている。







厚みのあるこのテール。す～ぐ15だってわかるよね。グッド！

ヨーロッパで中心に、そして人気が高いことからというところで想像できると思うが、やはり「ツーリングカーレース」といえばドイツでしょう。

そのドイツより、メルセデス・ベンツ社、オペル社、そしてイタリアのアルファ・ロメオ社が参加。これにヨーロッパには出向いていない（今回参加する車種にて）メーカーではあるが、我が日本より世界のトヨタ社が参戦してくれることとなった。

その4社から1台ずつ、4台でレースが行われる。

セガツーリングカーチャンピオンシップ

その4台とは、メルセデスはベンツCクラス、オペルはカリブラ、アルファ・ロメオは155、そしてトヨタはスープラというものとなっている。どれも強力なマシンだ。



４タイプあるマシンから選ぶ。やっぱりコレだよね！　夢みたいだ！



この４台から好きなマシンを選んでレースをするわけだが、そのレースが行われるコースは「セガラリー」のとき同様にオリジナルのコースをなっている。

そのコースは全部で４つ。予選１コース、本選３コースというスタイルだ。

「モデル2」を使用していることもあり、おなじみの視点切替も付いている。

９月にデビュー！

あと１カ月後には発売されるというこゲーム、対戦をメインにしているという点からわかるように、バトルを楽しんでもらいという内容となっている。となると気になるのはその通信時の人数。このゲームでは、最大８人まで対戦ができるようになっている。

本物の「ツーリングカーレース」のように迫力ある走り、そう、コーナーの進入の争いや、イコールコンディションで行われる展開で熱いレースが期待できそうだ！



レースの結果はこんな風に表示される。わかりやすい。

プロデューサー水口氏に聞く

常にリアリティを追求し新たなる挑戦へ！

――今回のセガツーリングカーチャンピオンシップは新しい部署で作られたようですが。

水口　セガラリーの直後にマンクスTTにかかって、それが終わる頃ふと見るとAM3研が非常に大きくなっていたんです。いろんな色が混在する所がAM3研の魅力ではあったんですが、その3研の色彩と自分の色との間で徐々にギャップが生まれてきた事に気づいたんです。大所帯では組織的にならざるを得ない事も分かっているんですが、何となくフットワークの重さを感じるようになりまして…。今後のやりたい事をチーム一丸で、さまざまな挑戦を試みるためにも、この際AM3研の大所帯から分かれてみようと思い、積極的な気持ちで現在の分室を立ち上げたんです。

――分室で今後作っていくものはどんなものでしょうか？

水口　「遊んで面白い」事は大前提として、製作していきたいのは「リアリティ」のあるものです。リアルなものを作る事は誰にでも可能ですが、視覚映像上のリアル指向を越えたゲームを製作したいですね。例えばドライブゲームにしても音響的なリアリティ、車の挙動などを体感しうるリアリティなど、人間の五感以上のあらゆる刺激を表現して初めて感じてもらえるリアリティがあると思うんです。プレイヤーにさまざまなリアリティを提供していくことが、私たち分室の当面の目標です。



これは「セガラリー」。開発途中の写真。まだトヨタじゃない!?



――今回のセガツーリングカーチャンピオンシップが表現するリアリティのポイントはどういったところですか？

水口　セガラリーと比べたところでいうと、絵的に一層リアリティのあるものになると思います。今回のレースはサーキットがメイン舞台ですから、グリップ走行時の挙動をいかにリアリティあるものにできるか検討を重ねています。あと、対戦ゲームとしてのクオリティも、セガラリーのストイックに走るタイプとは違った面白さをめざしています。リアルなものを作るんだったら、ITCとかDTMをそのままゲームにすればいいんでしょうが、僕らはそうした仕事を好まないんです。そこで「セガが主催するツーリングレースに参加しませんか？」と自動車メーカーに参戦を呼びかけ、実在のレースカーをゲームで操作できるようにしたんです。ITCやDTMとは関係ないトヨタのスープラなどに参戦を求めたのも、ゲームでしか味わえないリアリティを演出できればと思ってのこと。"こんな車の対戦ができたら"と誰もが思うドリームレースを実現させるのが、僕らの狙いなんです。ITCにトヨタが参戦したら、とか考えてみたくなるでしょ？



発売を心待ちにしてます。

AMソフト研究開発本部分室長 水口哲也氏。



VIRTUAL-ON MODEL

君は8機のバーチャロイドに何を見る…

担当：SHO

操作になれよう! システム講座

いろいろな要素が複雑なバーチャロンだが、練習して覚えてしまおう。

基本操作

操作は、2つのボタンがついた8方向レバー2本で行う。くわしい操作については図をみてほしい。ここで紹介していくのは、それ以外のシステム要素をそれぞれ簡単に説明していこうと思う。

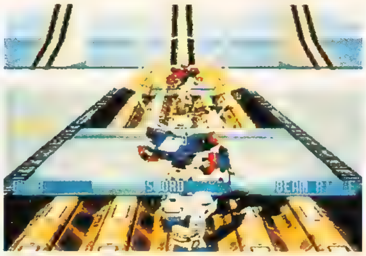
ロックオン

相手を中央の照準に一定時間合わせせることによって、追尾する攻撃ができるようになるのが、ロックオンだ。

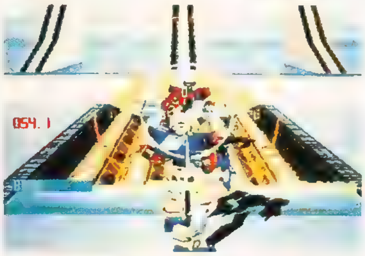
ロックオンした状態で攻撃をすると、相手を追尾するようになるが、各バーチャロイドの武器別に追尾能力は異なってくる。しかし、ロックオンをしたからといって、必ずしも攻撃が当たるというわけではない。相手も攻撃を避けようとするわけだし、ダッシュをされるとほとんどの攻撃は避けることができるのだ。そこで、相手のスキにうまく攻撃をあてなければいけないという要素もふくまれてくるわけだ。

また、ジャンプやダッシュ攻撃をすることによって、自動的にロックオンをするようになっているので、相手を見失ったらとりあえずダッシュ攻撃をするのも1つの手だ。

その他に、ロックオンには近距離戦用のロックオン、ダブルロックオンというものがある。これは各バーチャロイド別に設定された近距離武器の使用可能な距離になるとロックオンが変化するようになっている。しかし、近距離武器は必ずしもダブルロックオンをしていなければ出せないというわけではなく、距離さえ間違っていなければ、ダブルロックオンしていなくても近距離武器は使用可能なのだ。おもにダブルロックオンは、後で説明する回り込みなどにかかわってくる大事な要素だ。



これがロックオンで…、

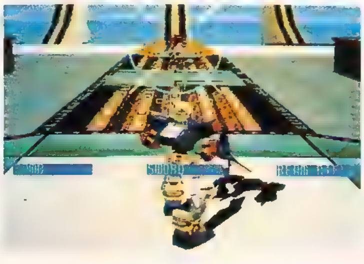


こちらがダブルロックオン。

武器ゲージ

武器ゲージとは、画面上に存在する3つのゲージのことを指す。これは、それぞれの武器に対応しているわけだが、左のゲージは左武器、中央のゲージは右武器、右のゲージは同時押し武器と、言った感じだ。

武器は無限に撃てるわけではなく、ゲージの容量によって、連続して撃てる弾数は限られるのだ。



それぞれ3つの武器に対応しているのだ。

このゲージは、青いときは武器が使用可能なときで、赤くなると武器が使用不可能ということになる。

実践のときには、武器がでなくてこまるということがしばしばあるので、武器ゲージには気を配るのが基本だ。

起き上がり

相手の攻撃を受けてしまったときに、倒れてしまうときがある。この起き上がるときに特殊な行動をとることができるのだ。

その行動とは、近距離攻撃、ダッシュ、ジャンプ、ガード、ができるようになっている。

近距離攻撃は、起き上がりに、相手が近くにいるときでないと出すことはできない。ダッシュは起き上がりに、レバーを入れてダッシュボタンを押しっぱなしにしていればOK。このときにダッシュ攻撃にすると、横ダッシュなのに、前ダッシュ攻撃の形状になる。ジャンプとガードは相手の起き攻めを回避するのに有効な手段だ。



起き上がりには、近距離武器も出すことができる。

このように、起き上がりの行動があり実戦では重要になってくるので覚えておいてほしい。

回り込み

これは、接近戦における特殊攻撃で、相手の背後をとろうとする攻撃のことを指す。

条件は、ダブルロックオンをしているということ。また、相手にたいして自分が正面を向いていない状況で近距離武器を使用するということがある。この向きに関しては、左右が望ましく、より多くの回り込みをするようになっている。

回り込まれた相手は、ガード不能で、ジャンプ以外では

避けることはできないので有効な攻撃方法といえるだろう。この攻撃方法をはやくマスターして接近戦では常に有利に闘うことを心掛けよう。


回り込みは重要な行動の一つだ。

キャンセル

キャンセルという概念はいろいろなところで使用可能な行動であり、重要なことである。

キャンセルとは、始めに出した攻撃を他の行動をすることによって、始めの攻撃モーションや攻撃のスキを強制的に消してしまうことを指す。

キャンセルできる行動は多数存在する。例えば、ダッシュを急停止するのをダッシュキャンセルと呼ぶし、センター武器をダッシュやジャンプでキャンセルするものもある。また、ダッシュ攻撃の硬直を、ジャンプや、他の武器をつかうことで、短くすることもできるので、実戦にはかかせないテクニックになる。

バーチャロンはこのキャンセルを使いこなすことが非常に重要で、かつおもしろい要素だといえるだろう。


ビームソードを…。


ダッシュでキャンセルしているのだ。

●ダッシュ

各方向への移動＋ダッシュボタンでダッシュが可能。

●COUNTER CLOCKWISE
左旋回

●CLOCKWISE ROTATION
右旋回

●DIFFENSE

両レバーを内側に倒すことでガードが可能になる。しかしこれはダブルロックオン時に限られる。

■SECTION OF DULLNESS MOTIONS（低速移動）

レバー1本の入力で低速移動



■SECTION OF QUICKNESS MOTIONS（高速移動）

レバー2本の入力で低速移動

●TO JUNP

両レバーを外側に倒すことでジャンプをする。特性としては、ジャンプ後に相手の方向に自キャラがむくこと。キャンセルも可能。

●しゃがみ攻撃

両レバーを内側に倒しながら攻撃ボタンを押すことで、しゃがみ攻撃が可能。攻撃の種類は各バーチャロイドによる。







蒼き光の騎士、駆る
MBV-04-G TEMJIN
テムジン

機体概説

本格始動したバーチャロン・プロジェクトで最初に開発されたバーチャロイド。

その後のバーチャロイドの原型となった基幹機種の一つ。

この機体の開発によって得られたノウハウがもとになって後にバイパー、バイパーII、アファームド、フェイ・イェンといった機種の開発が行われていった。

●汎用性を重視しており、機体の基本性能のバランスは非常に高いレベルで安心している。このため、戦闘バーチャロイドとしてのポテンシャルは極めて高い。

後発の一部機種に比べるとややパワー面で見劣りがないわけではないが、抜群の扱いやすさによってその欠点は十分に補われている。

武器

すべてのバーチャロイドは3つの武器を標準装備しているわけだが、その3つとはメイン武器である右手武器と左手武器とセンター武器のことを指す。

ゲーム中においては、右武器は右トリガー、左武器は左トリガー、センター武器はトリガー同時押しという具合になっている。

それではテムジンの武器について紹介しよう。

ビームライフル

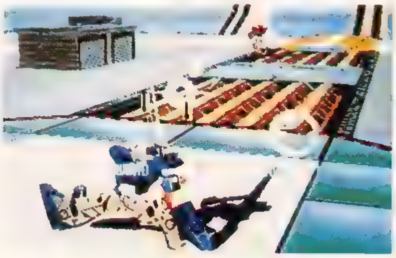
テムジンのメイン武器であるビームライフルは通常単発ではあるが、射速がすぐれていて非常に扱いやすい武器だ。ほかの武器と違い、ほとんど弾切れをおこすことがないのでビームライフルが打てなくなるという心配がないのも魅力の一つだ。



ビームライフルは使いやすい武器の1つだ。

横ダッシュからのビームライフル攻撃は、一度に4発まで弾を発射するようになっているが、ダッシュ攻撃後の硬直が長いのが欠点といえるだろう。

ビームライフルの最大の利点は前ダッシュ攻撃にある。前ダッシュからの攻撃は、2発しか弾が出ないがその弾が非常に大きく、射速も通常の倍近く速いのだ。



しゃがみ攻撃は基本だ。

その他にはテムジンの基本ともいえるしゃがみ撃ちなどがつかえる攻撃方法だ。

ボム

左の武器であるボムは投げると大爆発を起こす爆弾のことで、爆風のすべてに攻撃判定を持っているという優れものである。

この武器の特徴はなんといっても攻撃判定の広さにある。画面上に2発まで投げることができるが、2つの爆風が画面内にあるだけで、テムジンが攻撃を有利に進められることはいうまでもない。

他にも相手が50メートル以内にいるときに、しゃがみボムを投げると、投げた瞬間にボムが爆発するという性質をもってるので、非常に重宝する武器だ。



ボムをうまくつかえば、勝利は見えてくる。

ビームソード

センター武器であるビームソードは、遠距離では衝撃破が飛んでいくだけであまり強くはないが、近距離ではその真価を発揮する。

近距離でのビームソードはテムジンの攻撃の中で最も攻撃力の高い武器だ。またテムジンは近距離武器の使用可能距離が100メートルと長いため、使いやすい武器である。特に回り込み攻撃は強力で、テムジンにはかかせない攻撃となる。

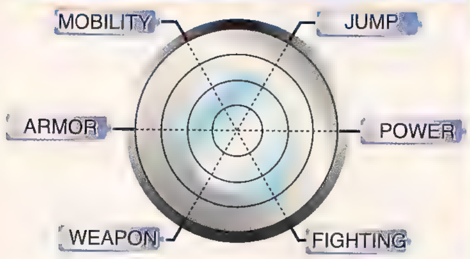


ここ一番はビームソード。

その他にもしゃがみビームソードは回り込みをキャンセルして使うなど使用率は高い。

テムジンはビームソードを生かした闘い方がメインになるので、ビームソードはかかせない武器だ。

MBV-04-G TEMJIN



ビームライフル
攻撃力 ★★★
連射性能 ★★★
追尾性能★★

ボム
攻撃力 ★
連射性能 ★
追尾性能 ★

ビームソード
攻撃力 ★★★★
連射性能 ★
追尾性能 ★



紅炎の重装兵 HBV-10-B DORKAS ドルカス



機体概説

ライデン並の装甲と火力を有しつつ、機動性能はこれを上回る機体を……という極めて欲張りな要求に基づいて開発された重戦闘バーチャロイド。

●開発途中で機体コンセプトが火力重視よりも汎用性重視にシフトしてしまった。

そのため、各武装の単体での火力はライデンに劣る。しかし、総合能力では優るとも劣らないポテンシャルを有する。また、ライデンで問題になった白兵戦能力の低さもかなり改善されている。

●ライデン、ベルグドルでの反省点を踏まえ、機体の小型化・低重心化がすすんでいる。これにより、走行時の安定性が格段に向上し、非常に転倒しにくい機体となった。また、機動性能もライデンに比較すると確実に良化している。

武器

どっしりとした機体が印象的なドルカスだが、その火力は計り知れないものがある。

とくにファランクスは、ほかに類を見ないほど強力かつ広範囲に攻撃ができるので、そのポテンシャルは非常に高い。他のファイアーボールとハンマーもかなり強力で手に終えない機体だ。

ファイアーボール

ドルカスのメイン武器は、ファイアーボール。

この武器は非常に当たり判定が大きいうえに小さな爆発をし、その爆風にまで当たり判定があるので、頼りになる武器だ。また連射機能もよく、右トリガーを連打すればかなりのファイアーボールを撃つことが可能。

さらに前方向のダッシュ攻撃だと2つのファイアーボールが並んで連射するので強力な攻撃方法になるのだ。

横ダッシュ攻撃の場合は3方向に小さなファイアーボールをばらまく感じの拡散攻撃になっているが、威力はあまりない。



前ダッシュファイアーボールが使える。

ファイアーボールは基本的に単発撃ちか、前方向ダッシュ攻撃を中心に使っていくのがベストといえるだろう。

ハンマー

左武器のハンマーは、飛ばして相手に向かっていき、そのあとに戻ってくる武器である。

この武器の特徴は、ホーミング性能がいいということと、戻ってくるハンマーにも当たり判定が存在するということ。

また、しゃがみからや前ダッシュからのハンマーは、飛んでいくスピードが非常に速く、地を這うように飛んで行くので、ダッシュ以外では避けることはほぼ不可能なぐらい強い攻撃だ。

ファランクスからのハンマーなどはドルカスの基本戦術の1つで非常に有効な手段だ。

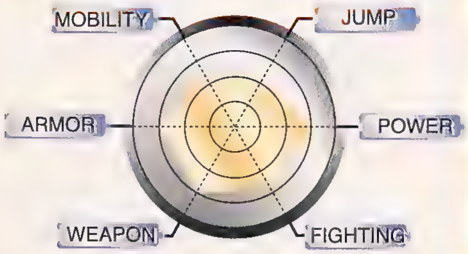
さらに、威力もそこそこにあり、バイパーIIなどは2発くらうともう瀕死の状態になるほどだ。

ハンマーは他の攻撃のあとに常に飛ばしておくのが有効な使い方となる。



ハンマーは、うまく使おう。

HVB-10-B DORKAS

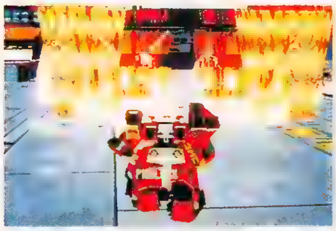


ファイヤーボール	
攻撃力	★★
連射性能	★★★
追尾性能	★★
ハンマー	
攻撃力	★★
連射性能	★
追尾性能	★★★★
ファランクス	
攻撃力	★★★★
連射性能	★★★
追尾性能	★★

ファランクス

ドルカスの代名詞ともいえる超強力な武器がこのファランクスだ。

ファランクスの強さは、なんといっても攻撃範囲の広さにあるわけだが、それだけではなく攻撃タイプが通常、ダッシュ、ジャンプと、それぞれファランクスの軌道がちがうのだ。

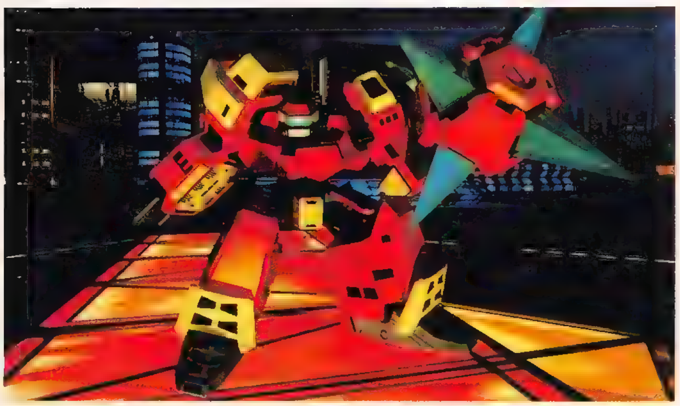


攻撃範囲の広いファランクス。

通常のファランクスは扇状に広がっていくので、早めにダッシュしないとキツイし、横ダッシュからのファランクスはダッシュの先においてある感じなので、ダッシュだけではファランクスをかわすことはできない。

しゃがみからのファランクスは上で爆発するので、一見使えないように見えるが、近距離では絶大な威力を発揮する。しゃがみファランクスは近距離であれば、360度攻撃判定が存在するので、接近戦でのもみあいになったときは、とりあえずしゃがみファランクスをだしておけばOKなのだ。

実戦的な戦法ではファランクスをジャンプでキャンセルしてからの前ダッシュファイアーボールやハンマーなどは基本的かつ、強力な戦法だ。





高速戦闘妖精
SRV-14-A Fei-Yen
フェイイェン

機体概説

これまでに得られたノウハウのすべてを導入し、軍の秘密開発機関が密かに開発を進めたバーチャロイド。未確認事項ではあるが、最初に製作されたオリジナル機体は開発資材とともに何物かによって奪われており、現在配備されている機体はすべてレプリカであるらしい。

●マシンスペックは現在のところ、不明な点が多いが、通常のV・コンバータによる制御機構とは異なるタイプが使用されている可能性が高い。運動性能のポテンシャルは極めて高く、そのレスポンスは現在機動中、最高値をたたき出している。

●武装に関しても不明の点が多い。特に胸部装甲を展開してジェネレーターから直接発射されるビームが何故あのようなハート型になるのかは現状では解明されていない。

武器

フェイ・イエンの武器は、右がハンドビーム、左がボーガンビーム、センターが♥ビーム、となっている。

フェイ・イエンの最大の特徴は、体力ゲージが半分を切ったときに発動するハイパーモードにある。

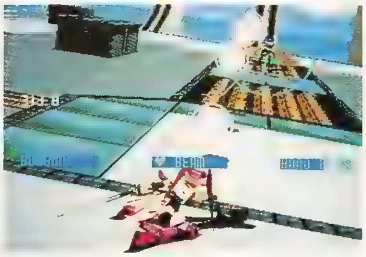
このハイパーモードになると全ての武器の形状、威力がかわり、通常の2倍のポテンシャルを引き出すようになるのだ。

フェイ・イエンはハイパーモードになってからが勝負というひともいるぐらい重要な要素だといえる。

ハンドビーム

非常に連射能力が高いので、牽制にはもってこいの武器である。ハイパーモード時には、威力も上がり、ダッシュ攻撃などは3方向に弾をばらまくようになる。

実戦で必要なのが、しゃがみハンドビームで、多数の弾が蛇のような形状で相手に向かって行くのだ。このしゃがみハンドビームは射速が非常に速く、よけるのが難しいので、とりあえずしゃがみハンドビームを撃っておくというルーズな攻撃方法が重要なのだ。



しゃがみ攻撃が効果的。

通常立ち状態で使う時は、トリガーを引きっぱなしにすれば連射するので覚えておくといいだろう。

ボーガンビーム

ハンドビームの非力さをカバーするような武器であるボーガンビームは通常は単発だが、ダッシュやしゃがみ攻撃時には連続して2発の弾がでるようになっている。

この武器は、射速が非常に速く、撃ったと思ったら、相手のところまで届いているという印象を受けるぐらい速いのだ。

基本的な使い方としては、ハンドビームで牽制しながらのしゃがみボーガンビームが有効で、ハンドビームに気をとられていると、なかなかボーガンビームをよけられるものではない。



射速が速いので、よけられにくい。

ボーガンビームが武器ゲージがフルの状態からうてる数は最高2発なので、ゲージには気を付けるのも大事だ。

ハイパーモード時には弾が若干大きくなり、攻撃範囲が広くなるが、使い方はほとんど変わらないので気にすることはないだろう。

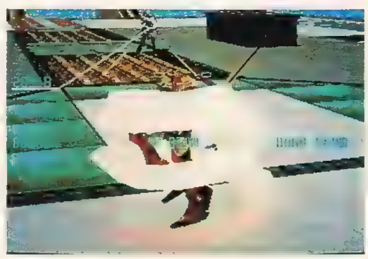
♥ビーム

胸部から飛び出す♥ビームはハイパーモードで、絶大な威力を発揮する。

ハイパーモード前の状態では、小さい♥ビームでも威力はそこそこあるが、ハイパーモード時の♥ビームに比べると貧弱に思えてしまう。

ハイパーモード時の♥ビームは発射するときにクルクル回ってから発射するため、相手にバレバレになってしまう。立ち状態からの♥ビームはあまり使わないほうがよいだろう。また、ダッシュやジャンプからの♥ビームはそういった前置きはないので、うまく使えば当てることができる。

♥ビームは基本的にダッシュからとジャンプから使うのが有効なのだが、どこで使うのかが重要になってくる。

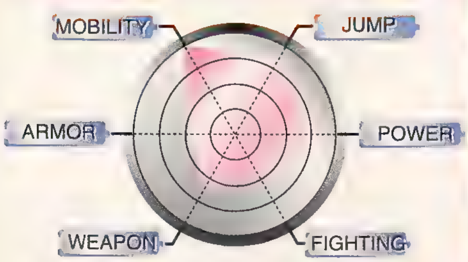


ハイパーモードのハートビームは、回転してから発射する。

基本的な使い方は、接近戦もみあい時の回り込みのあとなどに、ジャンプキャンセルして空中で♥ビームをおみまいするのがベーシックだ。

他にもダッシュ攻撃からの♥ビームも当たる状態のときは、迷わず使っていこう。

SRV-14-A Fei-Yen



ハンドビーム	
攻撃力	★
連射性能	★★★★
追尾性能	★★
ボーガン	
攻撃力	★★★
連射性能	★★
追尾性能	★★★
ハートビーム	
攻撃力	★★★★
連射性能	★
追尾性能	★★★★★





天翔る遮光の赤い翼
TRV-06k-H VIPERII
バイパーII

機体概説

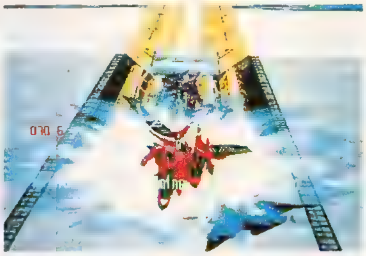
戦術偵察用バーチャロイド。開発コストを抑えるために、テムジンの機体がベースになっている。

●徹底した軽量化が行われており、その結果テムジンと同出力のジェネレーターを使用しているにもかかわらず、同期を数段上回る跳躍・滞空運動性能を有する。

●その装甲は極めて貧弱であり、わずかな被弾が致命傷にもなりかねない。しかし、卓越した運動性能を十分に引き出せる熟練パイロットが本機を扱う場合、対バーチャロイド戦闘でも恐るべきパフォーマンスを発揮する。

武器

空を自由に飛び回るのがバイパーIIなのだが、装甲が薄いのが欠点である。



S・L・Cダイブは強力。

バイパーIIが使用する武器は3つだが、他にも必殺技として、S・L・Cダイブという無敵突進技がある。この攻撃と通常武器との2択攻撃が非常に強いバイパーIIである。

バルカン

バイパーIIの右武器であるバルカンは威力は望めないが、連射能力が高いので、威嚇などの攻撃には優れている。



威力はないが、牽制に使えばいい感じ。

バルカンで牽制してからの7WAYミサイルやホーミングビームなどはバイパーIIの基本戦術といえる。

ジャンプして相手の後ろに回り込んでから相手の背後を取ったときのバルカン連射はバイパーIIにとって至福のときだ。

7WAYミサイル

7つのミサイルを一気に放出する攻撃なのだが、通常、ダッシュ、ジャンプ、しゃがみの状態でおおきく変化するのが特徴。



ミサイルをバラまくのが特徴。

7つのミサイルを放出するときに、ピンチであれば途中でキャンセルすることも可能。使いやすい武器だ。

7WAYミサイルはダッシュでよけるのは難しいため、ジャンプでよけるのが基本となる。相手を飛ばせてからは、バイパーIIが闘いを有利に展開して行くこともできるので、使い方さえ心得ていれば頼れる武器になる。

ホーミングビーム

バイパーIIの武器の中では、一番破壊力のある武器がこのホーミングビームだ。

この武器は非常にホーミング性能が高く、地上からや空中からのホーミングビームはバイパーIIにとっては得意分野である。

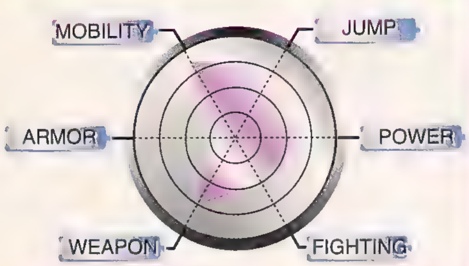
とくに空中からのホーミングビームは、他の攻撃と併用することによって、かなり有効な攻撃をすることができる。その中でもS・L・Cダイブとホーミングビームの2択攻撃は、見えないところから出すことによって相手にかなりのプレッシャーをあたえることができる。これだけでも勝利することもできるぐらいだ。まあ、S・L・Cダイブを避けられてしまったら致命傷だが…。

バイパーIIはホーミングビームをいかにしてうまく当てるかにかかっているといっても過言ではない。しかも相手の攻撃をくらってはいけないという最大の課題もあるので、バイパーIIを操るのはイバラの道といえるだろう。



ホーミングビームは空中からが基本。

TRV-06k-B VIPERII



バルカン	
攻撃力	★★
連続性能	★★★★
追尾性能	★
7wayミサイル	
攻撃力	★★★
連続性能	★
追尾性能	★★★
ホーミングビーム	
攻撃力	★★★★
連続性能	★
追尾性能	★★★★





狂気の弾丸

SAV-07-D BELGDOR ベルグドル

機体概説

あまりにも高価なライデンの替わりに、火力支援タイプとして急遽開発された機体。

●ライデンの機体がベースになっているが、ジェネレーターは低出力・安価なものに交換されている。しかし、装甲が適度に減少されているので機動性能は存外良い。

●主武装であるホーミングミサイル用の一連の照準・誘導装置がすべて頭部に搭載されているため、かなり重心の高い機体になった。その結果、同系列の他機種に比べると走行時の安定性に劣り、転倒しやすい。

●ライデンの安価な代替機種という位置づけにもかかわらず、その戦闘能力は非常に高い。

武器

ベルグドルの武器は右がグレネード、左がナパーム、センターがホーミングミサイルになっている。どの武器も、使い所をしっかりおさえていれば、かなり闘えるVRだ。

ベルグドルは基本的に速い機体だが、レバーを交互にガチャガチャさせることにより、よりスムーズに高速移動ができる行動範囲が広がった機体でもある。

基本的な闘い方は、ナパームからの前ダッシュホーミングミサイルで、接近戦もナパームをうまく使うことで十分闘うことができる機体だ。

グレネード

ベルグドルの右武器であるグレネードは、射速は速いがホーミング機能がほとんどない。幸い連射はかなり速いので、牽制に使うにはいい攻撃方法といえる武器だ。



射速が速いのが特徴。

威力は結構あるので、必ず当たる状況でのダッシュグレネードなどはねらっていってもいい。

この武器は、あくまで牽制程度に使っていくことに心掛け、無理に使う必要はない。

ナパーム

一直線に火柱をあげながら、高速で相手の方向に向かっていくのがナパームという武器。これは、相手の攻撃をほとんど打ち消すという性質をもっているので、常にナパームの火柱を盾にダッシュ攻撃などをすれば有利に戦うことができる。



接近戦でうまくつかいたい。

しゃがみからのナパームは射速が速くなるので、障害物に隠れたときなどに使うといい感じだ。

ナパームは小さなボムを投げて、それが地面に落ちると火柱をあげるという性質をもっている。また、相手や、障害物に当たってもそこから爆発をおこす。これを利用して接近戦でナパームを相手に直接当てれば、攻撃と防御をかねそなえたい攻撃方法となる。ベルグドルはナパームの使い方次第でかなり強さが決まってくる。

ホーミングミサイル

ベルグドルの中で一番攻撃力が高い武器がこのホーミングミサイルだ。

2発のミサイルを連発で発射し、計4発のミサイルを発射することができる。しかし、武器ゲージがフルゲージでないときは、2発のみの攻撃になる。

ホーミングミサイルの特徴で、2発目のホーミングミサイルが当たらないと威力が低いので、常にゲージがフルの状態で撃つようにしないともったいないときもある。

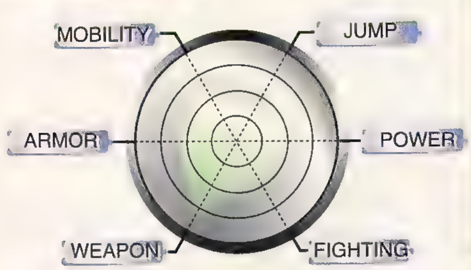
ホーミングミサイルの基本的な当て方は、ナパームを撃った後の前のダッシュホーミングミサイルがいい攻撃方法で、相手がナパームに反応してダッシュ攻撃をすれば、ダッシュ攻撃の硬直中にホーミングミサイルがヒットするのだ。これをさらに、ナパームを盾にするように前ダッシュし、ホーミングミサイルを撃てば言うことはない。

ベルグドルはナパームをうまく使い、ここ一番でホーミングミサイルを当てるようにすれば勝機はみえてくるわけだ。



4発のミサイルを出すことができる

SAV-07-D BELGDOR



グレネード	
攻撃力	★
連続性能	★★★
追尾性能	★
ナパーム	
攻撃力	★★★
連続性能	★
追尾性能	★
ホーミングミサイル	
攻撃力	★★★★
連続性能	★★
追尾性能	★★★★





電脳の魔術師
XBV-13-t11 BAL-BAS-BOW
バルバスバウ

機体概説

バル・バス・バウはプロトタイプ・バーチャロイドとも呼ばれ、その後のバーチャロイド開発の契機となった機体である。

●まず、月面遺跡より発見された巨大人型兵器のパーツを再生利用しよう、という試みが企画された。この遺跡兵器に制御機構としてV・コンバータの動作検証用のテスト機体として、テムジンとライデンが開発されたのだった。両者は、当初の開発目的を逸脱し、兵器として順調に実用化されていったが、当のバル・バス・バウ開発の方は難航を極め、試作機のロールアウトの大幅にスケジュールがずれこんでしまった。

●現状、試作機は遺跡ユニットとV・コンバータとの相性が良好ではない。そのため、ジェネレーター出力が安定せず、特に運動性能に悪影響が出ている。

●バル・バス・バウに装備された各火器は他に見られない特異な特徴をもつ。これらは試作機ならではの斬新なコンセプトにもとずくものだが、なにぶん熟成が進んでおらず、いまだに十分にその能力を発揮しているとはいいがたい。しかし、それでも現用バーチャロイドに匹敵する戦闘力を有している。この事実は、同機の潜在能力の高さを意味すると同時に、このタイプが実用化された暁には、明らかに第2世代バーチャロイドとして他機種とは一線を画する兵器が誕生するであろうことを暗示している。

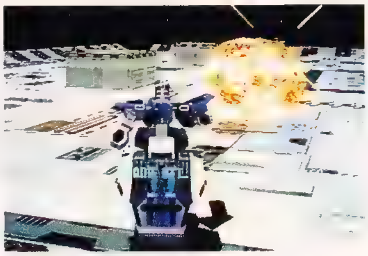
武器

どれも特徴のあるバル・バス・バウの武器だが、右がリングレーザー、左がF（フローティング）マイン、センターがハンド・ビットになっている。どの武器も使い方が難しく、癖のある武器ばかりだ。中でもハンド・ビットはいろんな形状に変化して、使い方もまちまちだ。

バル・バス・バウの特徴として、ジャンプの対空時間が長いということにあるので、空中戦がメインのバーチャロイドとなる。

リングレーザー

リング状のレーザーを撃つ攻撃なのだが、特徴は相手の弾を打ち消すところにある。また、連射能力が高く、かなりの数のリングレーザーを出すことができる。



相手の弾を打ち消せ。

移動速度の遅いバル・バス・バウは相手の弾をリングレーザーで消すことも大事なのだ。

また横ダッシュからのリングレーザーは、3方向に出すので防御として使うのが有効的だ。

F・マイン

他の武器と違い、ゆっくりとした弾を放出するのがF・マインの特徴だ。

この武器は、ホーミング性能が高いため常に出しておけばいつのまにか相手に当たるということもある。

ダッシュやジャンプからのF・マインは一度にたくさんのF・マインを出すので、つかえる状況では出しておきたい。



ダッシュからは多数のF・マインを出すことができる。

相手の攻撃を受けるとすぐに爆発してしまい、どんどん消されてしまうのが欠点なので、消されてもめげずに出しておこう。

ハンド・ビット

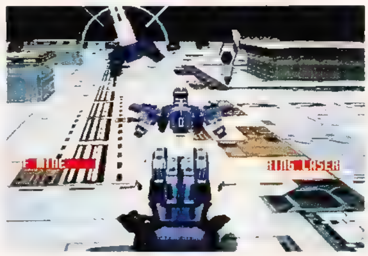
この武器の使い方が重要になってくるので、しっかり覚えてほしい。

ハンド・ビットは通常、ジャンプからの攻撃が使える攻撃で、この2つの攻撃にしぼられる。

通常ハンド・ビットは相手の位置まで飛んで行き、その場でバルカンを撃つ。攻撃はよけられやすいが威力はあり、相手のダッシュ攻撃に合わせるように使えばかなり使える。

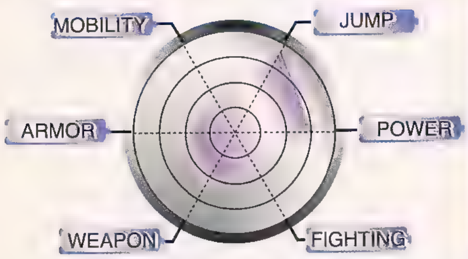
ジャンプからのハンド・ビットは空中からレーザーをたくさん撃つ攻撃。このレーザーを撃ったら、相手はとりあえず避けるしかない。このとき相手がダッシュ攻撃をしたら、そのダッシュ攻撃の硬直に必ずレーザーが当たるようになっている。

バル・バス・バウはこのハンド・ビットの使い方を研究すればいい感じになってくる。



このハンドビットが勝負のきめ手といえる。

XBV-13-t11 BAL-BAS-BOW



リングレーザー	
攻撃力	★★
連射性能	★★★★
追尾性能	★★
F.マイン	
攻撃力	★
連射性能	★★
追尾性能	★★★★★
ハンドビット	
攻撃力	★★
連射性能	★
追尾性能	★★★★





圧砕、光の双手
MBV-09-C APHARMD
アファームド

機体概説

テムジン開発のノウハウを基に、特に白兵戦闘能力を強化する形で開発された主戦闘バーチャロイド。

●ジェネレーターにはテムジンに使用されているタイプより高出力のものに換装されているが、装甲が強化されているので、その効果はかなり相殺されている。

しかし、ターボ駆動式の加速力はすさまじく、特にビームトンファー使用時、瞬間最高速度は優に音速を越える。

武器

アファームドの武器は、右がショットガン、左がボム、センターがトンファーというようになっており、テムジンによくにている。

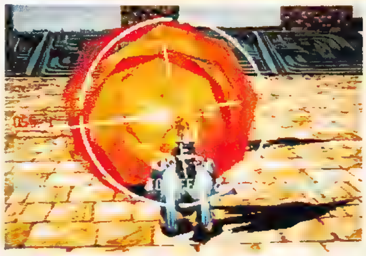
しかし、テムジンと比べてみるとかなりの違いがある。ショットガンは弾切れをおこしやすいが爆風がおこり、その爆風にまで攻撃判定がついているので、攻撃判定は広い。ボムにしても、爆発の形状は変わらないが、横ダッシュ時のボムは爆発しなかったり、いろいろなところで違いが出てくる。

しかし、センター武器であるトンファーはテムジンのビームソードよりも強く、その破壊力はすさまじいものだ。

白兵戦用に作られた機体だけあって、接近戦ではかなりの戦闘能力を発揮する。

ショットガン

この武器はテムジンのビームライフルと違い、相手に当たると小さな爆風をおこす性質をもっている。当然この爆風にも攻撃判定が存在するので、威力は高い。



爆風にも攻撃判定がある。

ダッシュからのショットガン攻撃は、前ダッシュと横ダッシュでは形状が違い、前ダッシュの場合は4発のまとまった弾が高速で飛んでいく。横ダッシュは3方向に弾を撃ちだす攻撃だ。

前ダッシュは非常に弾のスピードが速いため、相手のスキに入るときが多い。基本的な攻撃方法としては、ボムを投げてからボムの中に前ダッシュショットガンという戦法があげられる。

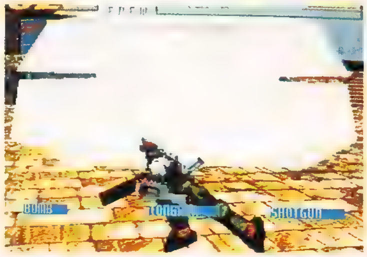
横ダッシュショットガンはうまく使えば相手にかなりのダメージをあたえることができる。まとまったショットガンが出るため、障害物に当てるなどして爆風を作り出せば相手には脅威となる。

このショットガンは単発で撃っていると弾切れをおこしやすいので、武器ゲージを見ておくのも大事なことだ。

ボム

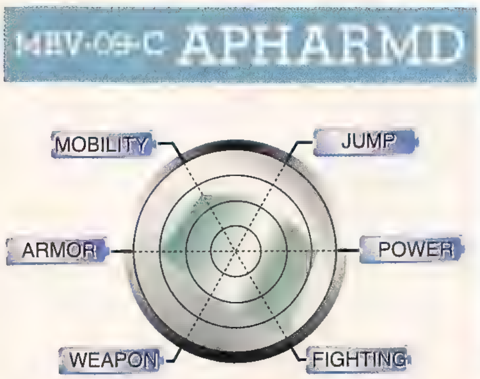
テムジンのボムと同じく、大爆発を起こす武器だが、テムジンとは使い方が若干異なる。テムジンのしゃがみボムは相手が近くにいる場合、投げた瞬間に爆発するようになっているが、アファームドの場合、すぐには爆発しない。

アファームドのボムをすぐに爆発させたい場合は、直接相手にボムを当てるか、障害物に当ててむりやり爆発させるしかない。とくにボムを直接障害物にあてる方法は重要で、使い所はたくさんある。



アファームドのボムは、テムジンとは少し違う。

アファームドはボムをうまくつかえるかどうかによって、強さが決まってくるほど、重要な武器だといえる。



ショットガン	
攻撃力	★★
連射性能	★★
追尾性能	★★
ボム	
攻撃力	★★
連射性能	★
追尾性能	★
ビームトンファー	
攻撃力	★★★★★
連射性能	★
追尾性能	★★

トンファー

アファームドといえばトンファーというぐらいの武器だ。非常に破壊力があり、全バーチャロイド中、ライデンのレーザーの次に破壊力がある武器といえる。

トンファーの特徴は破壊力の他に、ホバー能力がある。アファームドの場合、相手をロックオンさえしていれば、どんなに相手との距離が離れていてもホバーしながら相手まで一直線に高速移動していくのだ。これを利用して、センター武器をダッシュキャンセルして、止まることなく攻めるのがアファームドの闘い方の基本といえるだろう。



トンファーは破壊力バツグン!!



裁きの鉄槌
HBV-05-E RAIDEN
ライデン



機体概説

テムジンと共に最初に開発されたバーチャロイド。重バーチャロイド系列の基幹機種であり、後に派生型のベルグドル、汎用性を高めたドルカス、等の後発機種を生み出した。

●当初は火力支援タイプとして開発されていたが、他機種を圧倒する火力と安定した重装甲は機動性能の低さを補って余りあるものであり、重戦闘バーチャロイド（HBV）として制式採用された。

●極めて高い戦闘能力を有する機体であるが、反面大変にコストの高い機体でもある。そのため量産がきかず、大量配備は望むべくのない、超貴重品である。

武器

全バーチャロイド中一番の破壊力のレーザーを装備した機体がライデンだ。

右手にバズーカ、左にグランドボムという装備なのだが、やはり超破壊力をもつレーザーが魅力的な兵器だ。

他にも、全バーチャロイド中一番の堅さ、つまり装甲が厚いキャラでもある。

一番の破壊力と一番の装甲の厚さを持つバーチャロイドだが、重戦闘用バーチャロイドだけに、機動能力は劣る。それでも闘い方によってはかなり素早い動きも可能なキャラでもある。

バズーカ

右手の武器であるバズーカは、破壊力は意外とあるが、射速が遅いため、相手に避けられやすい武器でもある。しかし、アファームドのショットガンと同じく爆風にも攻撃判定が存在するため、使い方によってはかなりのダメージをあたえることも可能なのだ。またしゃがみバズーカは射速が速いのでかなり頼れる武器となる。



しゃがみバズーカは、射速が非常に速い。

ダッシュ攻撃は前ダッシュバズーカが有効で、単発バズーカやグランドボムで牽制しつつ、前ダッシュバズーカなどは、基本的な戦術といえる。

グランドボム

テムジンなどのボムと違い、大きな爆発はせずに、低い爆風を起こす武器。

しかし、うまく使えば相手の動きをとめられるので、接近戦においてはつかえる武器である。



接近戦でうまく使える。

他にバックダッシュからのグランドボムは障害物に当たると跳ね返る性質をもっているので、どこで爆発するのかわからないといったこともできる。

地味な武器だが、意外と重要な役割をはたす武器である。

レーザー

超破壊力のレーザーは通常立ち状態で使うのが一番破壊力があるが、一直線にしか飛んでいかないため、当てるのが難しい。また、いろんな状況で変化するレーザーは使い方もいろいろで、しゃがみレーザーは広範囲に攻撃が出来る武器になるし、ダッシュレーザーは3方向に広がる武器にもなる。

ダッシュからのレーザーには横ダッシュと前ダッシュがあり、横ダッシュレーザーは2本の短いレーザーが出るようになっており、前ダッシュレーザーは3方向に発射するレーザーになっている。

とくに、前ダッシュしながら3方向に撃ってくるレーザーをかわすのは至難の技で、最後の削りには、絶大な効果を発揮する。

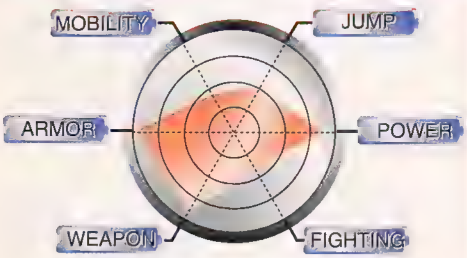
他に、旋回能力の高いライデンは相手に攻撃をくらってもバックダッシュレーザーを撃てば相手がどの方向に逃げようが、旋回してレーザーをあてることができるなど、すべてにおいて対応することができる。

通常のレーザーは外れてしまうと硬直が生じるため、不用意に攻撃するのはなるべく避けたほうがいいだろう。



やっぱりレーザーは、超強力!!

HBV-05-E RAIDEN



バズーカ	
攻撃力	★★★★
連射性能	★★★
追尾性能	★★
グランドボム	
攻撃力	★★
連射性能	★
追尾性能	★
レーザー	
攻撃力	★★★★★
連射性能	★
追尾性能	★



今度の『リグロード』はより戦略的！

弐 Riglordsaga 2
リグロード サーガ

SATURN

■発売日：8月30日
■メーカー：セガ
■価格（税別）：6,800円
■ジャンル：対戦格闘

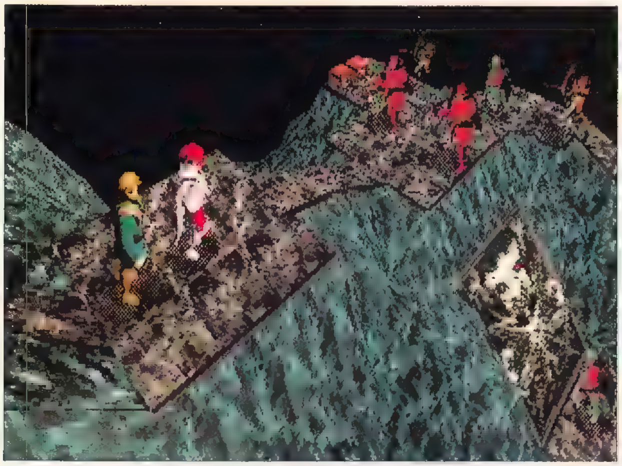
あの『リグロード サーガ』が帰ってくる！百数十年の時を経て、リグロード大陸を新たな戦火が襲う。前作の主人公の子孫たちも活躍するぞ！

高低差が鍵だ！

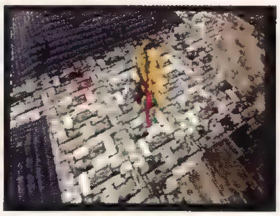
●"より戦略的に"の最大の理由がこれ。高地の確保は至上命令？　とにかく有利な地形で迎え撃て！

突然システムの解説に入るが、今回のこのシステムは重要だ。従来、シミュレーションRPGの多くはルールの簡略化のため省かれていた"高低差"が導入されたのだ。これで、高地の重要さを身に染みて感じることだろう。

前作の『リグロード』ではあまり問題にならなかった高低差だが、今回は命中率やダメージに影響してくるようになったらしい。画面写真を見てもらえれば明白であるが『リグロ2』では非常に起伏に富んだ地形が用意されている。これが、戦いをより戦略的にしてくれることは確かなようだ。


高地を死守しようにも壕はなし。弓矢の命中を受けないように突撃か？

戦争で高地の確保が勝敗を決することがあるのを見ても分かる通り、おそらく高いところからの攻撃がより有利になると考えられる。予測では、特に弓兵（前作のヘクター卿など）に影響を及ぼすのではないだろうか、と考えられる。


背後で後方からの攻撃なら、威力倍増か!?

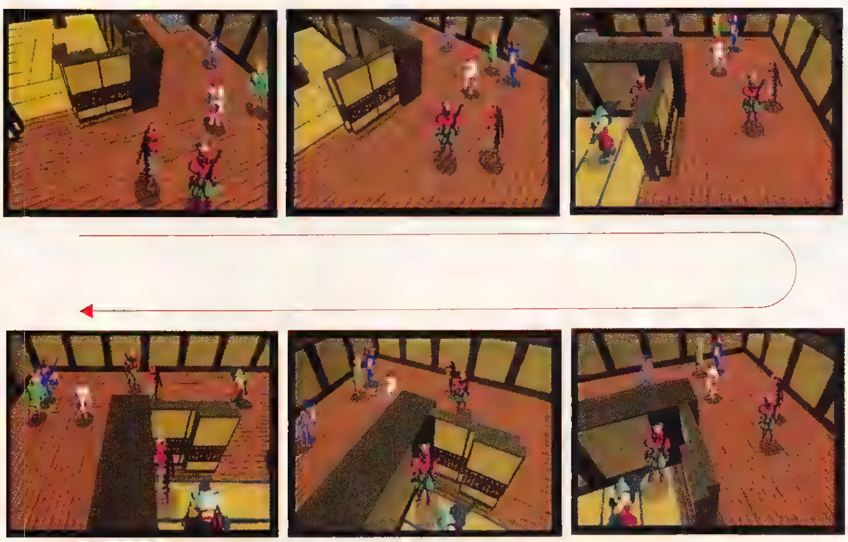
視点変更で索敵

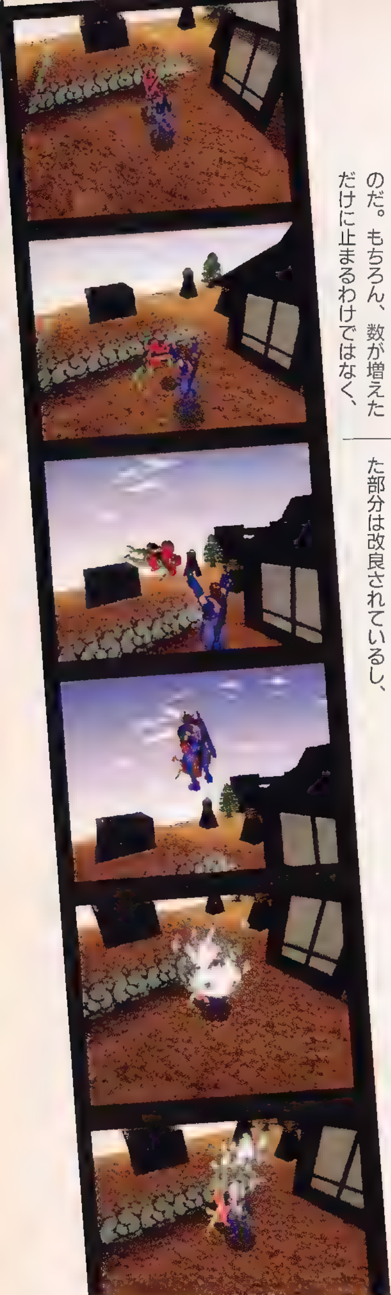
●前作よりも数倍パワーアップした視点変更。マップをぐるぐる見回して、しっかりと作戦立案だ。

『リグロ2』では、さらに自在に視点変更をすることが可能になった。これにより、物陰に隠れた敵を探すこともできる。と、いうより、この機能を十分に活用しないと勝ち易い、ということになるのであろう。

視点変更は前作にもあったが、それは戦略的に必要なものではなく、一種のオマケ的な存在だった。しかし、今回はマップ自体も回転させることが可能になり、さらに自分の見易い方向で固定したままプレイすることもできるのだ。

これによって、自軍が進軍する様子を眺めて司令官気分になることもできるだろう。





ストーリーははるか未来

●前作より百年以上未来、ということで、技術の進歩なども気になる。また、舞台は3倍に広がっている。

前作の"リグロード戦役"より百数十年後、再びリグロード大陸に災厄が訪れた。リグロード大陸の北西に位置する竜騎士の国ドラグーン。ここに、大洋のはるか彼方から使者が訪れた。彼らは魔法国家カダールより来た魔導士と名乗った。その彼らがドラグーン王に要求したことは、ドラグーン国を含むリグロード全土の無条件の明け渡し、という内容だった。ドラグーン王は当然拒否。すると、彼らは強大なる魔法力によってドラグーンに攻撃を開始したのだ。

ドラグーンの王女であるミュウは隣国の神官ラスティと共に、現在は友好国であるヤマタイへ逃れる。リグロード大陸と平和の奪回のために…。



小さな村だろうか。フィールドは前作の3倍の広さだ。

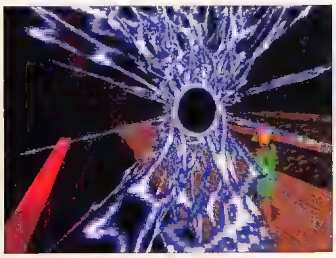
スキルも充実

●キャラごとの所有スキルで、戦闘時の役割が決定する。今回の注目は、やはり弓兵だろう。

スキルが大幅に増えたのも特徴のひとつ。使える技は前作の1・5倍にもなっているのだ。もちろん、数が増えただけに止まるわけではなく、技のアニメーションも大幅に恰好のよいものになっている。

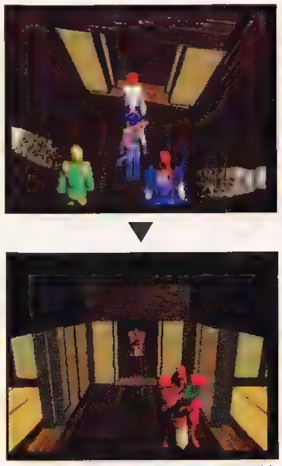
前作で若干リアルさに欠けた部分は改良されているし、何よりいかにも「これがオレの技だぜ!」といったアピールの強いものになっているところが、キャラクターの特徴をより明確にする助けになっている。前作は特に体術系と剣術系、そして忍術系が非常に派手でよかったのだが、今回もかなり期待できそうだ。

また、技を"ひらめく"システムも継承され、ますます充実することは間違いないだろう。

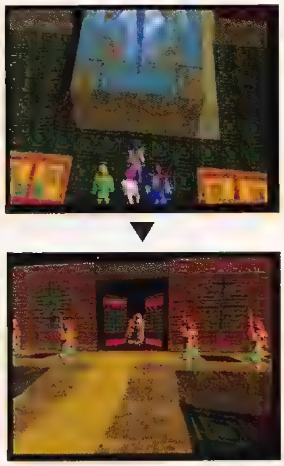


こちらはサンダーストーム。

リアルタイムイベント



待ち伏せか!? ゲンユウサイの城内のような造りの場所だ。



ボス敵っぽいヤツが現れた。パーティーからの視点になっている。

今回の主人公たち



アスカ

もちろんムサシの子孫。そして、当然ながら忍だ。彼は月組という集団に属しており、その若き長である。彼は"ある出来事"をきっかけにミュウらと行動をともにするようになるが、ご先祖もいわば巻き込まれた感じ。彼もそれを繰り返すのだろうか?



ラスティ

前作のアーサーとエリーゼの子孫にあたる、クイーンズランドの王子。アーサーの血が濃かったのか、優柔不断である。ミュウとは幼馴染みであり、彼女にいじめられるのが日課(笑)。職業は神官で、こちらの才能はエリーゼの血であろう。優秀である。



ミュウ

ドラグーンの王女。唯一の王位継承者である彼女は、前作のエヴァンの子孫であると思われる。まだ未熟ではあるが大器の片鱗を見せており、竜騎士としての強い力も持つ。まだ若い多感な時期のこの戦乱は、彼女に何をもたらすのだろうか。



ロードレースの興奮120%忠実完全移植!!

SEGA AGES OUT RUN

アウトラン

セガの体感筐体シリーズとしては4作目。可動筐体としては2作目にあたる『アウトラン』も、サターンのパワーで現代に復活。

SATURN

■発売日：9月20日
■価格（税別）：3,800円
■メーカー：セガ
■ジャンル：レース



どちらを目指すかは

LEFT 左へ進める！

RIGHT 右へ進める！

もちろんキミしだい！

移植希望の本命!? 名作ドライブゲームの移植度は？

かつてゲームミュージックが「どうせゲームの音楽」とバカにされ、ゲームミュージックCDの存在自体が蔑まれていた86年の出来事である。突然ゲーム中のBGMを3曲から選択できるほか、すべて音楽ジャンルはT・スクウェアばりのフュージョン。まさに「インストゥルメンタルとして聴くに耐え得る」BGMを持って登場したゲームがコレ、『アウトラン』だ。

またこのゲームの素晴らしい部分は、BGMだけではない。トロピカルなステージから雪山のステージなど、バラエティーに富んだステージ構成。さらに各ステージの終わり際にはルートを任意選択することができ、まさに何度遊んでも新しい感動を得られるゲームだったのだ。様々なステージとBGMをお好みでチョイスし、ドライビングを楽しんでくれ。

アナログでプレイ



レーシングコントローラー

やはりレースものをプレイするならコレ。S字コーナーを急ハンドルで切り抜けるためには、パッドじゃチト無理ねぇ。

サターン版開発者が語る ここに注目して！

Q．『スペースハリアー』『アフターバーナーII』ときて、ついに夢の『アウトラン』移植。これもやはりユーザーの熱意から実現されたものなのでしょうか（実際、私も32Xで発売されることを期待して『スペハリ』や『ABII』のアンケート葉書に移植希望を書いたクチですが…）？

A．開発側としても『スペースハリアー』『アウトラン』『アフターバーナーII』の3作についてはサターンに移植したかった作品だということと、32X用ソフトのアンケート葉書でたくさんの『アウトラン』移植希望がありましたので、実現したわけです。

Q．業務用からサターンに移植する際に、注意した点や苦労した点などはありますか？

A．国内版（初期ヴァージョン）の基板が入手しづらかったことが、一番大変でした。移植のうえで注意したことは、主に操作感の再現という点です。忠実な移植に対するプレッシャーというものは特にありませんでしたが開発期間が短かく、たくさんの要素を盛り込むことに苦労しました。

Q．セガ・マークIIIやPCエンジン、メガドライブと過去に何度か移植されてきた作品ではありますが、サターンだからこそできたことや、サターン版ならではの特徴などを教えて下さい。

A．面の切り替わり時の色調のスムーズな変化や、道路や並木の表現を業務用と同じにすることは、従来のハードでは不可能でした。またサターン版では業務用の国内／海外版の両方を収録しています。



石で作られたゲートを潜るシーンが好きだという。

ドッグファイト再び！　過激にロックオン!!



SEGA AGES AFTER BURNER II

セガの体感ゲームのなかでも、空前の大ヒットを記録した作品。セガの追い求めていた方向性の原点は、すべてここに極まっていた！

SATURN

■発売日：9月27日
■価格（税別）：3,800円
■メーカー：セガ
■ジャンル：3Dシューティング

ポリゴンシューティングでは味わえない超スピードを体感せよ!!

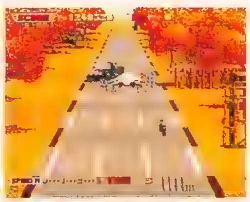
自機（F－14XX）のスピードを3段階（実際はもっと多段階に変更できるのだが…）に調整しつつ、迫りくる敵をバルカンとミサイルにて次々と破壊していく、ハイスピード・3Dシューティングゲーム。敵機は正面からだけではなく、背後からも迫ってくるほか、敵もミサイルを発射してくる。その敵のバルカンやミサイルを回避しつつ、とにかく先に進むことが目的。

とにかく、このミサイルの嵐を回避しつつ敵機にカーソルを合わせてロックオン。一度に多くの敵をロックオンしたらミサイルボタンを連打せよ!!　その大量のミサイルを同時に発射する光景は、映画「トップガン」のドッグファイトをほうふつとさせ。

現在はなにかとポリゴンを使った3Dゲームが多いなか、スプライトを使ってハイスピードな3Dドッグファイトを表現したこのゲームで、大空を夢見てみるのもどうかな？


ミサイルの白煙が、気分を高揚させてくれる。


鋼鉄の翼を持ちし狼たちが、雲の上で命を削り合う。


着陸シーンでは「トップガン」を模倣したシーンも…。

サターン版開発者が語るここに注目して！

Q．『アフターバーナーII』も様々なコンシューマーに移植されてきた作品ですが、サターン版にかける意気込みや、開発中の裏話などを教えて下さい。

A．サターンというハードを得たことで、ついにアーケード版の魅力を余すことなく再現できる時代が来ました。っというわけで、スタッフ一同が全力で開発しております。本物と寸分の違いもない完成度と、ぜひ実際に遊んで感じて下さい。

Q．32X版との相違点やパワーアップした点、サターンだからこそできた細かい部分の調整などがありました教えて下さい。

A．32X版ではハードウェアの限界により色数が不足していたり、動きがぎこちないなどの不都合がありました。ですがサターン版ではアーケード版と全く同じ色数を使っているほか、パターン数や動きなども忠実に再現することで、32X版よりも格段にパワーアップしています。実際に動いているところを見て頂くのが、一番いいでしょう。滑らかなアニメーションに彩られたドッグファイトを、お楽しみ下さい。


この価格でこの内容！

こだわり派のアナタは

ミッションスティック



画面端にカーソルを移動させるためや、ローリングで敵のミサイルを回避するためには、アナログスティックが必需品なのだ。

移植作品の究極見本！
そのクオリティを体験せよ!!



SEGA AGES
SPACE HARRIER
スペースハリアー

11年の時を経て、サターン上に再現された『スペースハリアー』。当時の最先端ゲームも、2万円のサターンで再現できるとは…。

SATURN

■発売日：発売中
■メーカー：セガ
■価格（税別）：3800円
■ジャンル：3Dシューティング

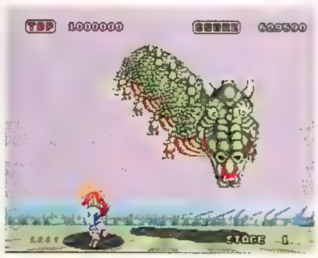
3DCGシューティングの原点がここにある!!

『スペースハリアー』その名は、20代のゲーマーにとって涙の出るほど懐かしい作品だろう。それがサターンで完全無敵忠実移植で甦ったのだ。幻想的なグラフィックと、テンポの良いサウンド。そして迫りくる無数の敵をバリバリと撃墜していく爽快感。なにもかもが新鮮で、そして衝撃的だった3Dシューティングゲーム…それが『スペースハリアー』、このタイトルのことなのだ。

従来までの3Dシューティングゲームと言えば、敵に弾を当てずらいという問題があったのだが、弾をある程度までホーミングさせられるようにすることで、そういったストレスをなくしている。後の3Dシューティングゲームに大きな影響を与えた、記念すべき作品でもあるのだ。



何も言うまい。この作品が、こうも完璧な形でサターンで再現されたことに、感動以外の言葉なし。



幻想的な画面とクリアサウンドで、興奮度倍増。



ルールは敵や敵弾を避け、相手を撃墜するだけだ。

最新 SEGA AGES ラインナップ

発売日	タイトル	価格(税別)	ジャンル
発売中	宿題がタントアール	4,800円	クイズ&パズル
発売中	スペースハリアー(ソフトのみ)	3,800円	3Dシューティング
発売中	スペースハリアー（ミッションスティック付限定版）	6,800円	3Dシューティング
9月20日	アウトラン	3,800円	レース
9月27日	アフターバーナー	3,800円	3Dシューティング
11月	廊下にイチダントアール	4,800円	クイズ&パズル

まだまだ続く SEGA AGES

現在の段階で『SEGA AGES』では左の表のようなラインナップが決定している。だが、セガ側では要望の高いタイトルであれば発売していきたいとのことなので、どしどし「このタイトルを移植してくれ」という希望をゲーメストEX編集部「月刊DEEPERS LAND」係まで送ってくれ。

なお編集部では『ファンタジーゾーン』や『SDI』、『スーパーハングオン』や『ゲイングランド』、『クラックダウン』に『ターボアウトラン』、『エンデューローレーサー』辺りを熱望している。君の一票を、待っているぞ。

2大隠しコマンド発見!!

ただ遊んでも面白い『スペースハリアー』。だけどより楽しむために、このコマンドを試してみてくれ。

その場でコンティニューできる

セガエイジスのロゴ表示中に2PのA&C&スタートを同時押しすると、3回までその場でコンティニューできるようになる。

ディップスイッチモードに入る

上のコマンドを入力後、タイトル画面で1PのX&Y&Z&スタートボタンを同時押しすると、基板の設定ができる。

セガAM2研・三船敏氏独占インタビュー

懐かしい気持ちと不安な気持ちと…

セガの名を一躍世界に轟かせた『ハングオン』から始まった数々の体感ゲーム。そのうち『スペースハリアー』、『アフターバーナーII』という85〜87年にかけて発売された大型体感ゲームが『SEGA AGES』シリーズとして移植されたことを記念し、開発に参加なされたAM2研の三船敏マネージャーと共に、サターン版をプレイしながら当時の思い出を語って頂いた。

MW岩井（以下、岩）：アーケード版の開発者として、サターン版『アウトラン』をプレイした感触はいかがです？

三船敏（以下、敏）：ネームエントリーするときのボタンがアクセルではなく、ブレーキで行うって辺りまで作ってあるんですね、コレ（笑）。今プレイしてみた感じでは、何ひとつ違いが見当りません。

岩：三船さんは『アウトラン』のなかで、どんな部分を担当なされたんですか？

敏：まず道のアップダウン処理ですね。あとはプレイヤーマシンの性能調整とかムービング筐体の制御、それとクラッシュ&エンディングの演出などです。

岩：アーケード版が発売されてから今年で10年が経過しているわけですが、ご自分が作った作品が今サターンに移植されたことに対して、どのような感想をお持ちですか？

敏：開発を担当した私や、当時このゲームをプレイしていたユーザーにとっては「懐かしい」という気持ちがあるんでしょうね。ただ今のサターンユーザーの平均年齢を考えると『アウトラン』がゲームセンターにあった頃には幼稚園児だったって人ばかりということになります（笑）。つまり全くの新規タイトルとしてこのゲームに接した子供たちがどんな反応をするのか、どう評価されるのかが楽しみではありますね。

岩：しかし当時はハードウェアの性能を限界まで引き出して作られた『アウトラン』が、今や2万円のサターンで完全再現されてしまうことについてはいかがですか？

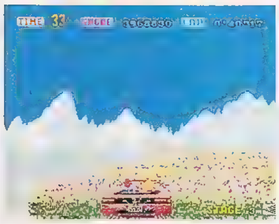
敏：当時は道路脇に設置してある看板や樹木などを表示させることに頭を悩ませていたのに、何かサターンでは余裕で再現できちゃってますね。当時だと業務用の機械ですら容量が足りなくて、クルマのテールについている馬のマークが、左に曲がると左右反転してしまうんですよね（笑）。

岩：左向きのグラフィックは、すべて右向きグラフィックのコピーなんですね。

敏：ええ。ですが馬のマークだけスプライトして重ねて表示するだけで解決する問題なんですが、それすら不可能な状況だったんですよ（笑）。あとは秋っぽいイメージの、黄金色の草に囲まれて走る面の草はアルプス面の花をパレットで色を変えているだけとかですか（笑）。



マネージャー
三船　敏（BIN）
AM2研の鈴木裕さんと共に『スペハリ』などの体感モノを担当。後に独自のチームを持つ。最新作は『バーチャストライカー』。



三船さんが一番好きだという、3面のアルプスコース。

10年間の想いを込めて…

アーケード版開発担当者インタビュー

もっとゴリゴリ動かしたかった

岩：この作品での三船さんの役割は何だったんですか？

敏：敵や自分の爆発パターンや着陸時の演出、敵の動きなどを担当しました。

岩：私が『アフターバーナーII』を見て驚かされたのは、筐体の派手な動きですよね。ダブルクレイドルタイプに至っては、前後左右ですもん。

敏：あれはAM4研で筐体を開発して頂いたんですが、そのときに「ソフト側でコントロールするのは、この程度までにしておいて下さいね」という注意を受けたんです。ですがこちら側としては逆に「ここまでならOKなんだ」と（笑）。そして飛行機モノのゲームですし「これでこそ、でしょ」というような勢いでダブルクレイドルタイプの筐体が生まれました。

岩：『スペースハリアー』や『アウトラン』に比べると、筐体の動きが大胆ですよね。

敏：ですが試作段階での筐体では余計な飾りが一切ついておらず、軽かった関係もあって身体が痛くなるくらい激しい動きでしたよ。もうモーターのパワーが明らかに強過ぎて、かえって危険なくらいでした（笑）。ところが製品版ではあの程度の動きになっちゃって、逆に試作筐体でプレイしていた我々にとっては、物足りないくらいでした。

岩：そういえば『アフターバーナー』といえば、凄いボーナス点数ということでも話題になりましたよね。

敏：あれはプログラマーが勝手に入れたフューチャーで、鈴木部長も知らなかったんですよ。だからゲーメストの石井ぜんじ編集長が取材の来たときに「ゲームのスコアという要素について、どうお考えですか？」と、問い詰められていたみたいですし（笑）。

岩：あのボーナスが入るだけで、桁が変わってしまいますからねぇ〜（笑）。

敏：開発内で「誰が入れたんだ？」と問題になったんですが、よくよく調べてみるとボーナスの加算プログラムを50回くらいループさせちゃってて、予想外の点数になってしまったんですよ。

岩：あと『アフターバーナー』と言えば、忘れてはならないのが、大量に発射されるミサイルの煙ですよね。

敏：煙と爆撃エフェクトは製作過程のうち、かなり早期のうちにできていたものなんですよ。ただ、画面中が煙だらけになって見えなくならないようにと、横方向に広がってから相手に向かうようにとの工夫はしてあります。ちなみに爆撃エフェクトを使いたいがために、こちらに対して攻撃してこない爆撃機を出したんです（笑）。



10年を経た再会
「完璧だ…」
「この作品を最後に、鈴木部長とは別チームになってしまったんですよ。それにしてもコレ、全然原作との違いが見当らないなぁ（笑）」



キミはプレイしながら、丘の存在に気付いたか？

鈴木裕部長はヤシの木とカモメが好きなんです。

カワイイって いやマジで

Virtua Fighter Kids

知らない人がいないほどの大ヒット作となった『バーチャファイター2』。そのキャラクターたちが、カワイクなって帰ってきた。2頭身のジャッキーが、アキラが、サラが大暴れ！こりゃもうやるっきゃないね！

SATURN

■発売日：発売中
■メーカー：セガ・エンタープライゼス
■価格（税別）：5800円
■ジャンル：格闘アクション

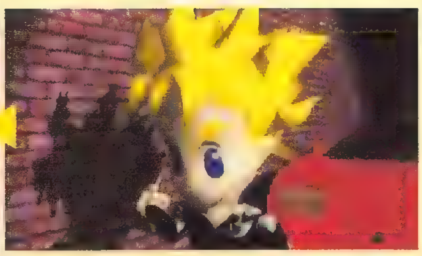


かわいらしいけど カッコイイ！

カワイク変身しても、豪快な技の数々はまだまだ健在。『バーチャ2』の醍醐味も同時に味わえる。さらに『キッズ』では、特定の技によるショートリプレイや、KOしたときに相手が豪快に吹き飛ぶフィニッシュなどの演出が新たに追加されている。

サターン版では、オープニングとエンディングが充実しているのも特徴のひとつ。かわいさあふれるビジュアルシーンは、まさに必見！





超カワイイチビッコジャッキーが、雷光とともにライトニングキックを放つ―ホンモノジャッキーもたじたじ？





『2』のリオンの前にはチビッコリオン。そしてその前にはなんと…、カ、カマキリ君？これぞ蟷螂拳？

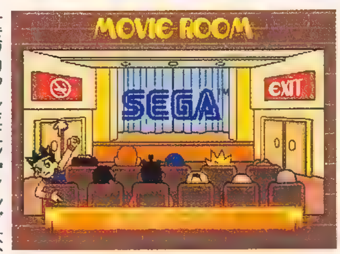


大技を決めると、2度3度とショートリプレイ。





豪快に連環転身脚を放つパイ。しかし、その下には、ニッコリと微笑むチビッコパイが。ゲッ、スキだらけだあ。



一度クリアしたエンディングは、ムービールームで。

新しく生まれ変わった?
全キャラ紹介

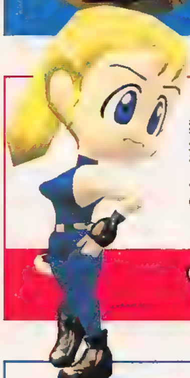


「バーチャ2」でお馴染みのキャラクターたち。みんなみんなカワイク変身しての再登場だ。特に、サターン版オリジナルのエンディングは必見!全キャラクリアを目指せ!




截拳道(ジークンドー)を使う兄貴、ジャッキー。チビになっても、そのカッコよさは相変らずだ。
●ショートリプレイ技
ライトニングキック他

ジャッキー

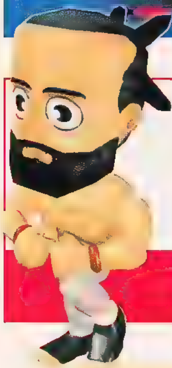
ジャッキーと同じ流派の拳法を使う、妹のサラ。相変らず洗脳されている彼女。兄との決着は…?
●ショートリプレイ技
トルネードキック他

サラ




人気プロレスラーのウルフは、豪快な投げが得意技だ。特に関係ないが、あきらと親友だったりする。
●ショートリプレイ技
アックスラリアート他

ウルフ

ジェフリーの使う拳法はパンクラチオン。宿敵サタンシャークとの決着は、果たして着くのだろうか?
●ショートリプレイ技
トリプルヘッドバット他

ジェフリー




葉隠流柔術の使い手、かげ。そのトリッキーな技の数々はまだ健在だ。麻雀の実力もなかなか…?
●ショートリプレイ技
雷龍飛翔脚、小手返し他

かげ




主人公、あきらの格闘スタイルは八極拳。カワイクなっても豪快だ。結城道場も、彼がいれば安泰だね。
●ショートリプレイ技
鉄山靠、崩撃雲身双虎掌他

あきら




伝説の虎燕拳をあやつるラウ。言わずと知れた第1回トーナメントの優勝者だ。料理の腕前も絶品。
●ショートリプレイ技
連環転身脚、連環背転脚他

ラウ




ラウの娘として生まれ、燕青拳を得意とするパイは、映画界のアクションスター。2頭身だけど。
●ショートリプレイ技
飛燕烈脚、飛燕鷹蹴他

パイ




最年長キャラ、84歳のおじいちゃんは酔拳を使う。拳法もいいけれど、あんまり無理しないでね。
●ショートリプレイ技
翻身連尖脚、倒身連脚他

シュン




一転して最年少となるのがリオン。何とまだ高校生だ。カマキリ師匠に教わった蟷螂拳が火を吹く!?
●ショートリプレイ技
疾地掃腿、登旋腿他

リオン



『Kids』の良いモード

サターン版『バーチャファイターキッズ』の一番のウリが、追加された新しいモードだ。これにより、遊べる部分がさらにパワーアップ。たとえ対戦相手がいなくても、楽しく遊べるようになっている。もちろん、対戦での楽しみも倍増だ。いざ、『キッズ』でGO！



最大のお楽しみはやはり、コンボつく～るだ。

対戦、対CPUなどのモードは、『バーチャ2』でもうお馴染み。お好みパッドモードで、好きなボタン配置を作っておくのを忘れずに。スペシャルボタンがポイントだ。

『キッズ』オリジナル コンボつく～る

待ってましたの新モードがコレ。こいつを使えば、フレーム単位の正確なコマンド入力ができてしまうのだ。こうして作ったコマンドは、使わないボタンに配置し、使いたいときに自由に出すことができる。

ここで、その使い方の例をひとつ挙げよう。誰もが真っ先に思い浮かべるのは、崩撃雲身双虎掌ボタン作成だろう。その手順は…、

①コンボつく～るモードに突入
②崩撃～のコマンドを登録
③お好みパッドモードを選択
④空いているボタンにスペシャルを登録

これでOK。ボタンひとつでハッフッホてな具合だ。

ほかにも、ジャイアントスイングボタンや、ロードロップボタンなんかを作っておくと便利だね。いざ！ 作成せよ！



崩撃雲身双虎掌なら、これでOKなのだ！


はい、ハッフッホのでき上がり～。いつでもどこでもハッフッホです。

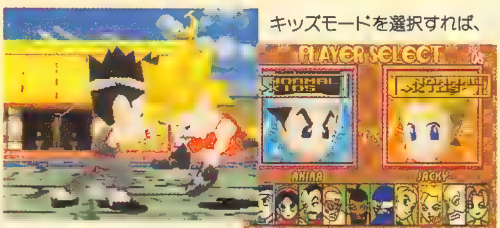


あとはボタンに配置して、と。

その他のモード

8つのモード以外にも、サターン版『キッズ』ならではのポイントがある。それは、キャラ選択のときに現れるキッズモード。これを選択すると、適当にボタンを押してやるだけで、状況に応じたいろいろな技が出るようになるのだ。

これで、『バーチャ』初心者のお子様や女の子も、楽しく遊べるというワケ。



キッズモードを選択すれば、お子様モードでお楽しみ。



キッズのデュラル

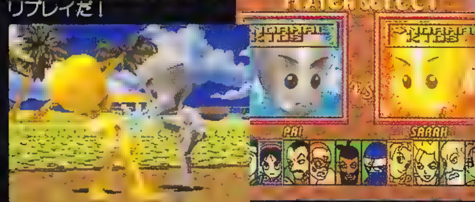
金・銀のデュラルは、今回もお決まりのコマンドで使用できる。一応復習としてここに載せておこう。

●銀デュラル
下・上・右・A＋左
●金デュラル
下・上・左・A＋右

英字に直すと、D・U・R・A＋Lとなるので、覚えやすいはずだ。

『キッズ』ではこれ以外に、もう1種類のデュラルが存在する。それがクリスタルデュラルだ。出し方は、まだヒ・ミ・ツ。

固有技、浮身連脚でショートリプレイだ！



デュラルは、もうお約束。



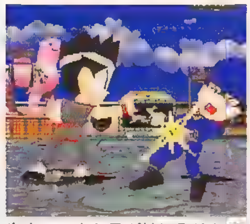
『キッズ』の裏技だ

『キッズ』には、数多くの裏技が隠されている。その内容は、お決まりのデュラルから始まり、『キッズ』オリジナルのモードに関するものまでさまざま。これらの裏技も、『キッズ』をより深く、そして長く楽しむことができるものにしているのだ。

『Kids』限定コンボ集

頭がデカく、手足の短い『キッズ』のキャラクターたち。当然、当たり判定にも大きな違いが出ている。それの影響をもっとも強く受けるのが、空中コンボだ。ここでは、『キッズ』オリジナルのコンボを数点紹介していこう。

そうそう、『キッズ』では、空中コンボのダメージに修正がかかるようになっているのもポイント。数を追うごとに、空中でのダメージが少なくなってしまうのだ。このことも覚えておくべきだろう。



空中で、立ちPが妙に入りやすいのが大きな特徴。



逆に入っていたものが、入らなくなっていたり。

ジャッキーの場合

空中コンボにメインとして使っていたサマーソルトキックが入りにくくなった代わりに、コンボ系が非常に入りやすくなっている。浮かし技が入ったあとは、コンボエルボースピンをメインに使っていこう。



ヒザは通常ヒットでOK。



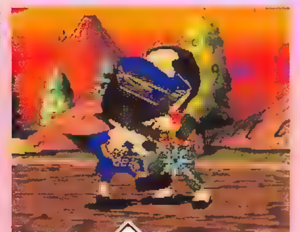
フラッシュピストン3発、



コンボエルボースピン。対パイ、8ヒットだ。

パイの場合

これまでと決定的に違うのが、燕旋蹴のあと。何とヒット後に、立ちPで拾うことができてしまうのだ。しかも、足位置が八の字なら、連環転身脚が全弾ヒット─これはスゴイ。対戦では、迷わず狙おう。



燕旋蹴から…、



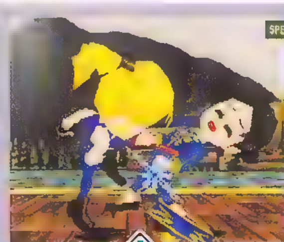
なぜかPがつながり、



逆足なら上が入っちゃいます。オオ、こりゃすげえ。

サラの場合

残念ながら、Dジョイントのあとは、あまりコンボが入らない。代わりとなるのがニーキック。より高く浮かすことができ、しかもコンボ系が異様に入りやすくなっている。シメはもちろん、コンボサマーだ！



ニーキックがグー。



PP↑Pを2セット入れて、



コンボサマーを叩きこむ。なんと11ヒットの完成だ！

つく〜るマスターモード

普通のコンボつく〜るだと、使用したあと、コマンドの先行入力を受けつけてくれない。そこで登場するのがつく〜るマスターモードだ。これを使えば、先行入力もOK。コンボの途中に使いたい技や、針鼠弾などにもバッチリ応用できるぞ。

やり方はカンタン。キャラクターを選ぶ際、ノーマルモードにカーソルをあわせ、方向キーを上に10回以上入力してやればいい。画面上に、「TUKUURU MASTER MODE」の表示が出ればOKだ。ただし、お好みパットで、スペシャルの使用回数が1P、2Pとも無限大になっていなければならない。

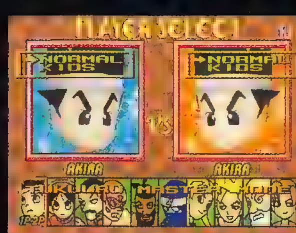
これなら、使ったあとにも続けてコマンドを入力して、連続技をつないだりすることが可能になる。上級者には、超オススメだ。



ただのコンボつく〜るが物足りないと感じたら…、



キャラ選択でキーを上に10回入れましょう。

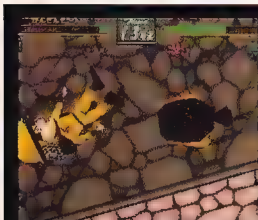


これで完成！独歩ボタンがオススメです。

その他の裏技

●キッズモードで…
キッズモードでかげを使用。下・P・Gを1秒押し、Gを離せばお手軽針鼠弾。

●記録モードで…
「VS RECORD」でスタートボタンを押すと、プラスアルファのデータが登場。



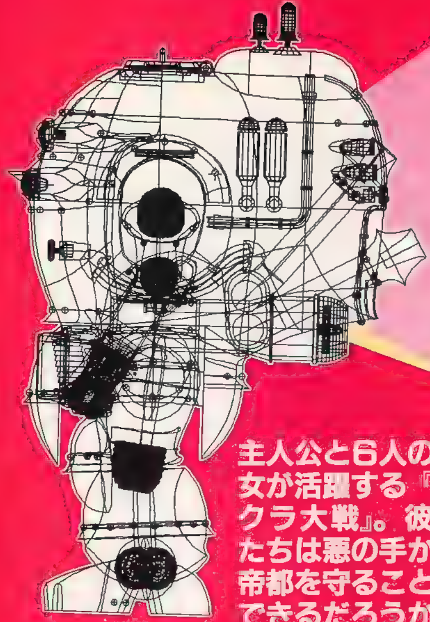
観戦モードでは、ボタンで視点を変えられる。

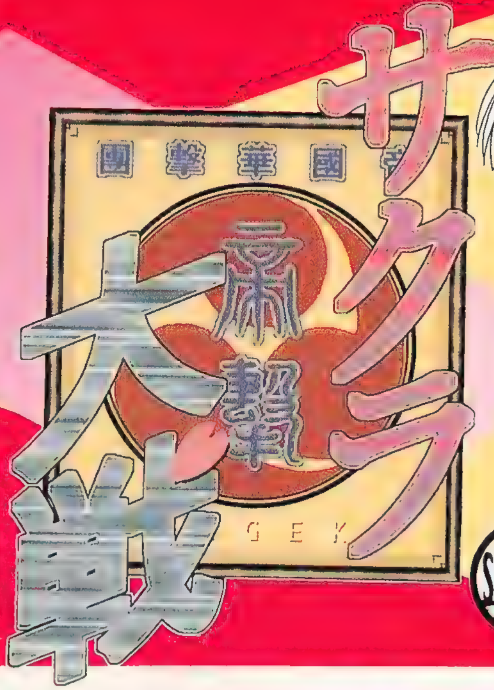


2PのZを2回押すと…。



ランクハードでは…。







華舞う太正の物語

主人公と6人の少女が活躍する『サクラ大戦』。彼女たちは悪の手から帝都を守ることができるだろうか…。

SATURN

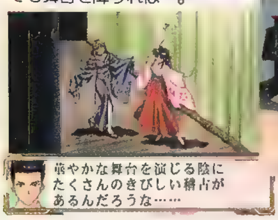
■発売日：9月27日
■メーカー：セガ・エンタープライゼス
■価格（税別）：未定
■ジャンル：ドラマチックアドベンチャー

「魔」の巣くう帝都・東京…

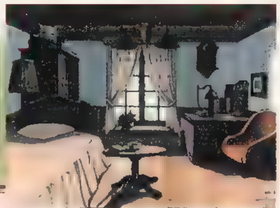
太正12年。徳川幕府再興ののろしを掲げ、国家転覆を狙い侵攻を開始した黒之巣会。それに対抗すべく、政府が独自に組織した軍隊、その名も帝国華劇団・花組。「魔」と戦う秘密部隊の誕生である。

プレイヤーは、花組隊長の任を受けて大帝国劇場を訪れた海軍少尉・大神一郎となり、そこで出会った6人の少女たちと帝都・東京を守っていく。普段は劇場のスターとしてステージに立っている少女たち。しかし、彼女たちこそ「魔」と戦うため世界各国から集められた、花組の隊員なのである。

帝国華劇団対黒之巣会の戦いの火ぶたが今切って落とされる…。



普段はステージに立つスター。でも舞台を降りれば…。

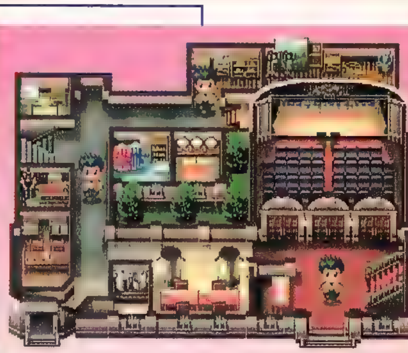


激しい戦いの前の静かなひとときを過ごす…。

帝国歌劇団 劇場内部ご案内

ここでは花組の6人が普段生活をし、公演をしている大帝国劇場の内部を簡単に紹介していこう。華劇団の本拠地ともなっている劇場内はどんな感じかな？

帝国劇場1階



彼女たちがいつも公演を行っているステージがある。早く彼女たちの舞台を見てみたいものだ。

劇場の1階には、公演を行うステージのほかに食堂や事務局、道具部屋などがある。昼間は花組の公演に来場したお客でにぎわっているが、夜は人影もまばら。何かが起こるかも？



食堂にはカンナが。そういえばお腹が空いたな。

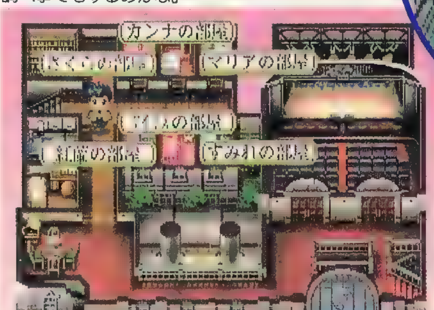


お言葉に甘えて案内してもらうとしよう。



帝国劇場2階

2階には、普段彼女たちがくつろいでいるサロン。主人公の自室、花組メンバー各個人の部屋などがある。ヒマがあったら部屋へ遊びにいっちゃおう。



隊員たちの部屋がある2階。書庫などもあるが何か調べ事でもするのかな。



紅蘭に怒られてしまった。信用失ったかな…。

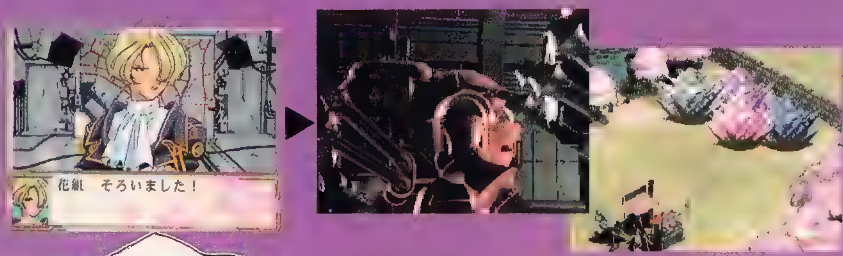


マリアの部屋に立ち寄る大神少尉。

敵出現の報！花組出撃せよ！

大帝国劇場で平穏に生活している花組の前に、突如として敵出現の連絡が入る場合がある。ここからが彼女たちの本領発揮！ダストシュートから地下司令室へ。そして戦場への出撃シーンがアニメーションとCGで再生される。





帝国華劇団出陣！





あたしたちに勝てると思って!!

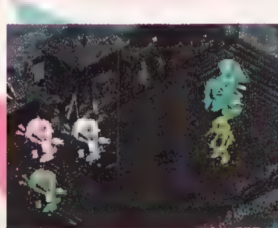
精神状態が大事!? 霊子甲冑での戦闘

戦闘で花組の面々は、"光武"という蒸気機関と彼女たちの"霊子力"をエネルギー源として作動するメカに乗って戦っていく。"霊子力"とは簡単にいうと、精神力のようなものと思ってくれればよいであろう。つまり、彼女たちの精神状態次第で"光武"は強くも弱くもなっていくわけだ。彼女たちが機嫌良く闘えるかどうか、光武が十分に力を発揮できるかどうかはすべて主人公の普段の行動にかかっている。戦闘シーン以外の場所でも、自分の行動には細心の注意が必要だぞ。

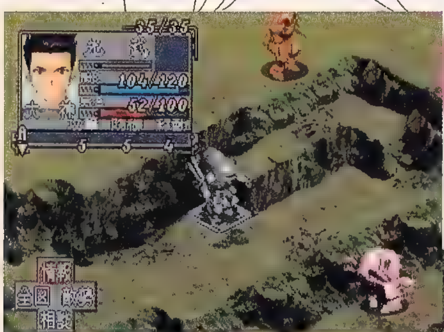
戦闘中では、主人公の持つ特殊能力のかばうコマンドで彼女たちとの信頼度を高めることができる。逆に彼女たちの機体がやられてしまうと信頼を失うことに。さて、キミは彼女たちにとって、良き隊長となることができるかな。



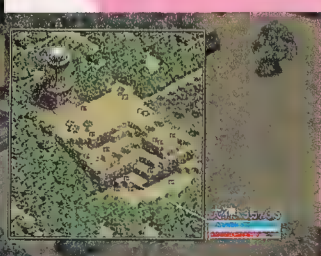
これは海の近くでの戦いか？水上戦などもあるのかな。



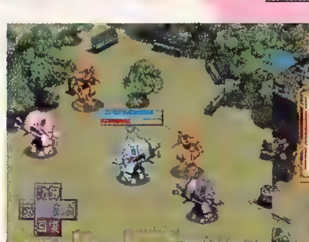
戦闘は昼も夜も関係なく行われる。これは夜のシーン。



情報コマンドを選択すると今の機体の状況を見ることができる。さらに詳しい情報を見ることも可能。







戦闘中にも隊長としていろんな選択を迫られる場合もある。

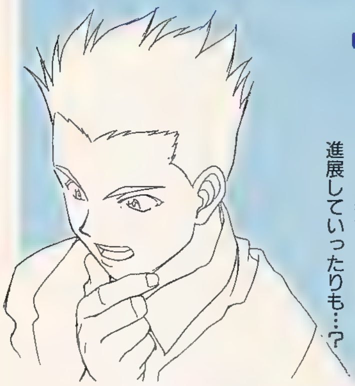


コマンドを選択することで、ダメージの回復も可能である。



花組隊長 大神一郎





本作の主人公である大神一郎。戦闘のところでも少し触れた彼女たちとの信頼度もそうだが、彼の行動により物語は二転三転と変わっていく。キミの行動次第では、物語が意外な方向に進展していったりも…？

真宮寺さくら

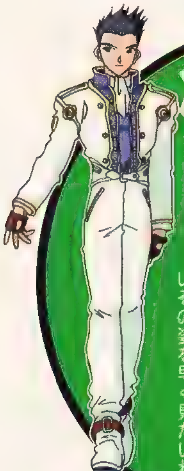


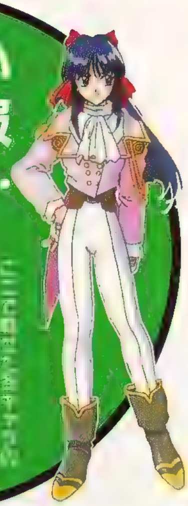


年齢　17歳
生年月日　1906年7月24日
身長　155cm
体重　44kg
スリーサイズ　82/56/81
血液型　A型
出身地　仙台

この春から帝国華劇団の一員となった新人のさくら。帝都の平和のため、みんなの笑顔を守るため今日も頑張る元気な女の子。

凛々しい戦闘服姿も…





[illegible]写真は普段の私服姿のものだが、彼・彼女たちには戦闘服姿もちゃんと準備されている。出撃の際、ダストシュートに入って着替えをする彼・彼女たち。凛々しいその姿を早く見たいね！

桐島カンナ



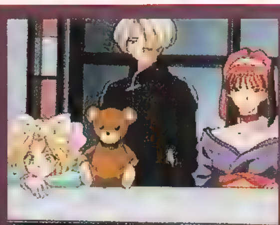


年齢　19歳
生年月日　1903年9月7日
身長　197cm
体重　78kg
スリーサイズ　93/70/98
血液型　B型
出身地　沖縄

気は優しくて力持ちタイプのカンナ。いつも陽気で細かいことを気にしないので、そばにいるだけで楽しくなれる女の子だ。

花組
降魔迎撃部隊

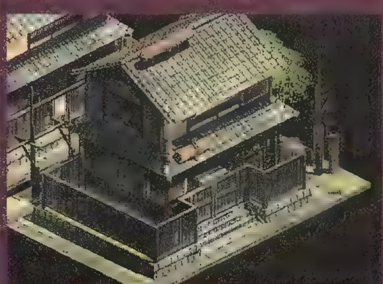
発売日も近づき、期待もふくらんできた『サクラ大戦』。ここではちょっとだが、どんな感じでこのゲームが作られているのか写真を載せておこう。



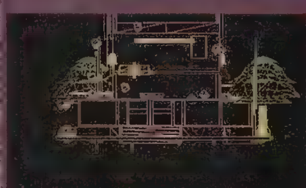
テラスにかかげた彼女たちは何を見つめるのか。



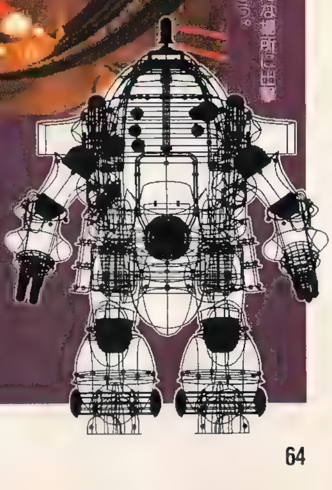
彼女たちはいろんな場所に出現していくのであろう。



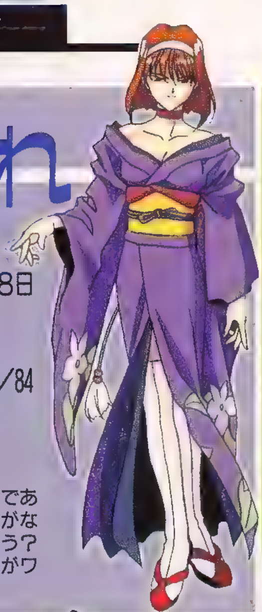
この写真はどんな感じで画面に映し出されていくのであろうか。

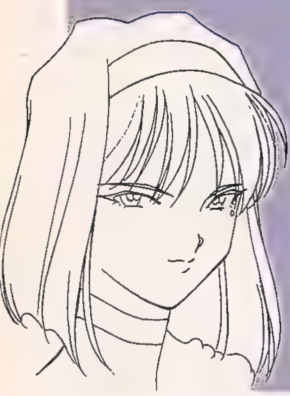


最初はこういった感じのものから…。



神崎すみれ





年齢　16歳
生年月日　1907年1月8日
身長　161cm
体重　50kg
スリーサイズ　83/57/84
血液型　B型
出身地　神奈川

神崎重工のお嬢さまであるすみれ。そんな彼女がなぜ華劇団にいるのだろう？おしゃれでハイカラだがワガママな超お嬢さま。

マリア・タチバナ

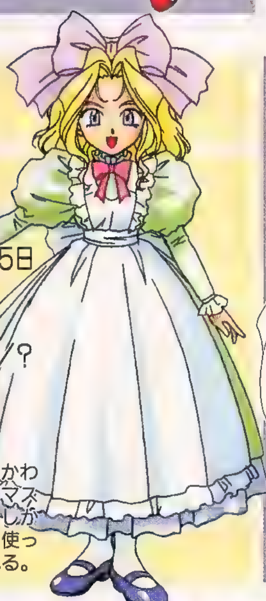


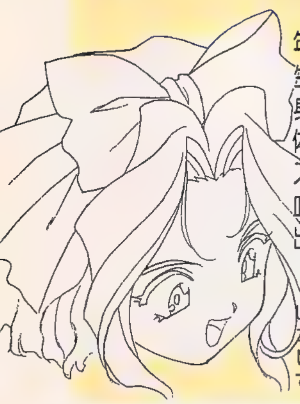


年齢　19歳
生年月日　1903年6月19日
身長　186cm
体重　65kg
スリーサイズ　88/60/90
血液型　O型
出身地　ロシア

冷静沈着、不言実行の知性的な女性マリア。帝国華劇団・花組のリーダーでもある。誰よりも命の大切さを知っている人物である。

アイリス

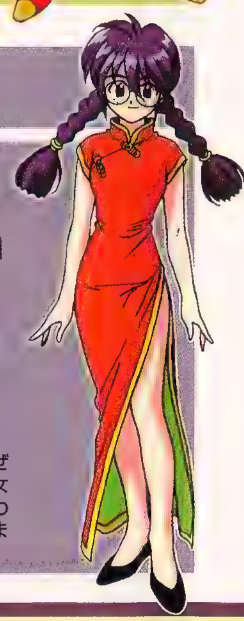


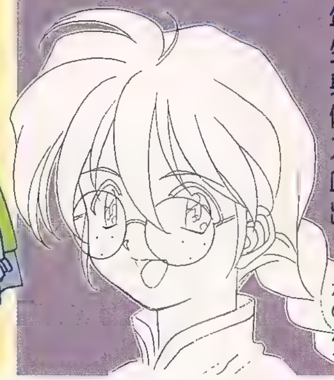


年齢　9歳
生年月日　1913年7月5日
身長　106cm
体重　18kg
スリーサイズ　?/?/?
血液型　AB型
出身地　フランス

お人形さんのようにかわいいアイリス。帝劇のマスコット的存在である。しかし、戦闘では超能力を使ってみんなを助けてくれる。

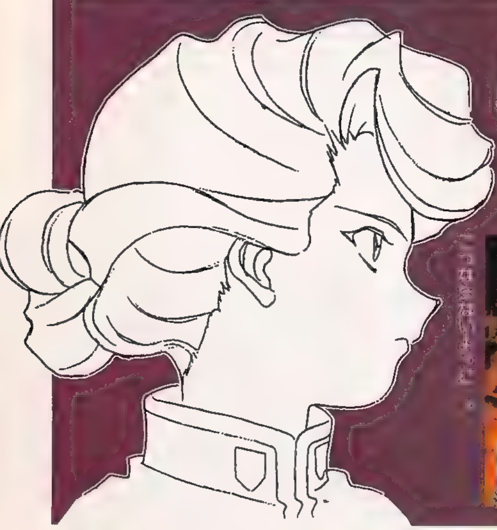
李紅蘭





年齢　17歳
生年月日　1906年3月3日
身長　156cm
体重　42kg
スリーサイズ　78/55/81
血液型　B型
出身地　中国

天才科学者の紅蘭。なぜか大阪弁をしゃべる変な女の子だ。ときどきワケのわからないモノを作ってしまうことも…。



対するは黒之巣会



黒之巣会に対してさくらは…。



彼女たち花組が対するのは、悪の組織黒之巣会。齢400歳を数える怪僧・天海を首領とする妖術集団である。天海には、黒き叉丹、紅のミロク、蒼き刹那、白銀の羅刹と呼ばれる死天王が付き従っている。彼ら黒之巣会の操縦する"魔装機兵"は、妖力を動力として動いているらしい。

プレイヤーキャラである主人公大神一郎と、花組の6人の少女たち。ここでは彼、彼女たちを詳しく紹介していこう。



毒蛇軍団サターンに乱入

アーケード版でも大好評だった3D大戦格闘ゲーム『ファイティングバイパーズ』が、いよいよサターンに登場だ!!

SATURN

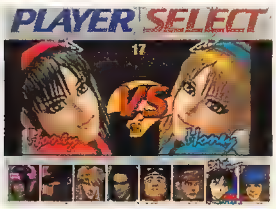
■発売日：8月30日
■メーカー：セガ
■価格(税別)：6800円
■ジャンル：対戦格闘

サターン版ならではのオリジナルモード満載!!

近ごろの格闘ゲームに、よくある多彩なモード。『ファイティングバイパーズ』にも、トレーニングはもちろん多種多様のモードが用意されている。家庭用はひとりでやることが多いからうれしいね。

おなじみ アーケードモード

アーケード版と同じく、CPUキャラを倒していくモード。アーケード版を極めちゃったっていう人の為に、ゲームバランスを変更できる、バージョン切り替え機能があるので安心してね。



業務用そのままのアーケードモード。

血湧き肉踊れ!! バーサスモード

この手の対戦格闘ゲームって言えば、やっぱりメインは対戦、これっきゃないでしょう。友達をボコボコにしてリアルファイトになだれ込め!!



もちろんショートカットメニューもあるぞ。

試合を再生 プレイバックモード

簡単に言ってしまうと試合の映像を記録。記録した試合を後から再生することができてしまうのだ。

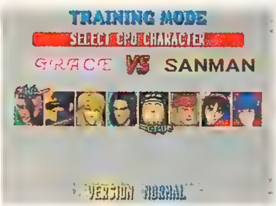
記録できるのはアーケードモードやVSモード。試合終了後のリプレイ画面でLかRを押していると、その試合をセーブできる。



自分の闘いを客観的に見ると、意外と変なことしてる。

己を鍛えよ!! トレーニングモード

技の練習モード。プレーヤーキャラと相手キャラを選択して、技の練習をすることができる。練習なので制限時間、アーマー破壊などは一切ないし、練習中にスタートボタンを押せば、技表が出てくるスグレ物。ビギナー諸君はこれで修行を積みましょう。



壁際の技もちゃんと練習できるんです。

やっぱこれっしょ アーマー破壊

君、そこの君『ファイティングバイパーズ』といったらまず何だ？　サンマンのジャンプパンチ？　ハニーのスカート外し？　強い強い昇り蹴り？　まあ昇り蹴りも、確かにこのゲームの味ではあるのだが違う！　バイパーズっていったらやっぱりあのド派手なアーマー破壊でしょう。

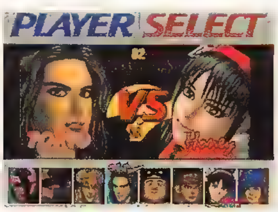

相手に固められたらとりあえずこいつで緊急回避だ！

各キャラはそれぞれ上半身と下半身にアーマーを装着している。アーマーを付けている時には受けるダメージが軽減されるが、破壊されてしまうと一発くらっただけでも、ものすごいダメージを食らってしまう。このゲームは相手のアーマーを破壊することが最重要課題なのだ。


バガーン!!　バイパーズったらやっぱりこれっきゃないでしょ。

ペプシマン大乱入

『ファイティングバイパーズ』には「バーチャ広告」と題してピッキーが持ち歩いているスケボーや背景の看板、トラックのボディなどに「PEPSI」のロゴが入っていた。が、サターン版はそれだけではない、なんとテレビCMでおなじみの、あの「ペプシマン」が登場するらしいのだ。どのような形で出てくるのかは今のところ不明。やっぱり「カーッ」とやってくれるんだろうか？



この選択画面にペプシマンが出ることがあるのか？

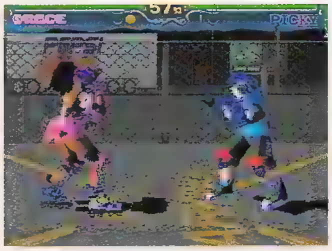


見て見て!! こんなところまで大移植
ライト効果

サターン版「ファイティングバイパーズ」の移植度の高さは目を見張るものがある。ゲームの内容はもちろんのこと、演出の面でもぬかりはない。それを証明するもののひとつにこのライト効果が挙げられる。

左にあるピッキーステージ、UFO DINERステージの写真を例にとってみればよく解ると思うが光が当たる向き（光源）によって、キャラの影が逐一変化しているのが解るだろう。このように細かいところも手を抜かず、丁寧に作りこまれているのは非常にうれしい限りだ。


光源が前からだと、ぜんぜんわからないね。


グレースの顔が真っ暗でよくみえないですう。


アップにしてみると、グラデーションになっているのがわかる。


逆に右からだとピッキーが、真っ暗だね。


後ろからだと二人とも真っ暗。

システム解析

このコーナーでは、「バイパーズならでは」のシステムの数々を解説していこう。バーチャファイター2と同じだと思ったら大間違いだぞ。

アーマーシステム

FVに登場するキャラクターは、全員が「アーマー」を装着している。このアーマーは上段アーマーと下段アーマーに分かれており、それぞれに耐久力が設定されている。

このアーマーを装着しているときは防御力が上がっているので、相手からの攻撃をやわらげてくれる。具体的な数値で説明すると、アーマーを装着している状態で相手の攻撃を食らうと、その技ダメージは本来の攻撃力の70％で済む。

ただし、先ほども述べたとおり、アーマーには耐久値があるので永久にプレイヤーの体を守ってくれるわけではない。そう、アーマーは限界を越えると破壊されてしまうのだ。

アーマーは相手の技をガードしたり食らったりするごとに徐々に耐久値が下がってくる。そしてアーマーの耐久値がゼロにあると、体力ゲージ下にある人型のマークが点滅を始める。こうなるとアーマーの耐久値はゼロになったことを現わす。この状態でキャラごとに規定された「アーマー破壊技」をヒットさせると、派手なショートリプレイと共にアーマーは破壊されるのである。

アーマーを破壊されてしまうと通常の1.5倍のダメージを受けることにあるわけだから、これはあきらかに死活問題だ。さらに一度壊れたアーマーはラウンドが終了しても復活はしない。再びアーマーを身に纏うには、相手に勝利しなければならないのである。

このアーマー破壊の爽快感がFV独特の持ち味であり、最大の魅力のひとつといえるのだろう。

参考までに、アーマーは⇨⇦⇨⇦+P+K+Gで自分から外すことができる。自分からアーマーを外してもほとんどメリットがない（一応、アーマーが無いときのほうが動きが速くなるという特長はある）が、アーケード版では「壮大な自己主張」として一部プレイヤーに愛用されたことを付け加えておこう。

金網・壁による「デスマッチ」感

FVのリングは四方が金網や壁に囲まれている。そのためにリングアウトがないものの、倒すか倒されるかどちらかのデスマッチ的な要素が強くなっている。

これは視覚的なものだけではなく、実際も「壁を制する者はバイパーズを制する」とまで言われるほど勝負のなかで重要なファクターだ。

壁に相手を押しやれば、相手を空中に浮かせたときにそのまま壁のリバウンドを利用して追い打ちをかけられる。

さらに重要なことは、相手を壁に叩きつけたときに「叩きつけた技の4分の3のダメージが追加される」というところだろう。

これにより、FVではいかに相手を追い込んで壁に叩きつけるか、そしてそのバウンドを利用して相手に再ダメージを与えられるか…というところが焦点となるのである。

反撃の要、ガード&アタック

3DCGの格闘ゲームでは、「相手の技をガードして返せるときにはキッチリ返して技をいれる」というのが一種のセオリーだ。そこには純粋なゲームの実力以外に「知識」の豊富さが要求される。ただ、そこまでいくとそれ相応のやり込みや情報が必要になってくるのが実状だろう。

この「ガード&アタック」は、そういった知識が充分でない人でも反応や読みで相手のラッシュを返せるようにつけられた機能だ。

ガード&アタックは全キャラが持っている「システムの返し技」で、本来は隙に相当するはずの技の出掛かり部分がガード状態になっている。すなわち、相手の技にこちらの技の出掛かりを潰されることがないため、反撃技としてはこれ以上ない返し専用技ということができる。コマンドはレバー後ろ+攻撃ボタンだ。ボタンは各キャラごとに違うので、技表などで確認しておこう。

一見して無敵のようなガード&アタックも、良い事尽くめではなくデメリットも存在する。まずガード&アタックはガードされてしまうと、絶望的ともいえる大きな隙が生じること。この状態は相手は反撃し放題で、こちらには成すすべはない。

もうひとつは、技の出掛かりがガード態勢ではあるが無敵状態ではないということ。これはガード&アタックの出掛かりが「立ちガード」と同じ状態であるということに起因する。つまりガード&アタックの出掛かりが、立ちガードと同じ弱点を持っていると考えれば理解しやすいだろう。立ちガードと同じ弱点、つまり下段攻撃や投げに無力だというところである。そして、一方的ではないが、ガード&アタックとアーマー破壊技が同時にぶつかりあうとお互い無効となり、相殺される。

もうひとつ、ガード&アタックをガード&アタックで返された場合のみ、最初にガード&アタックを仕掛けた側だけが「ガード&アタック返し返し」を使うことができる。入力はこちらのガード&アタックをガード&アタックされたら、もう一度レバー後ろ+攻撃ボタンだ。このときのみ一回目のガード&アタックがキャンセルされて「返し返し」が発動する。

受け身

多くの3D格闘ゲームは相手に浮かされたら無条件で空中コンボの的だったが、FVでは救済手段が講じられている。それが「受け身」で、このおかげで浮かされても態勢を立て直すことが可能となっている。コマンドはP+K+G同時押しで、レバーでも多少横の修正が効く。

受け身のあとはジャンプ攻撃を出すことができ、このおかげで浮かされた瞬間は反撃の糸口でもあると言い換えることもできるだろう。浮かされたといっても最後まであきらめないで、なんとか足掻いてみよう。必ずや次の瞬間には反撃の可能性が生まれているはずだ。

技名	コマンド
オープンスピン	ⓅⓀ
オープンチェスト	ⓅⓅ
オープンアーム	ⓅⓅⓅ
オープンロール	ⓅⓅⓀ
ロングロールキック	➡+Ⓚ
カタパルトキック	⇨+Ⓚ+Ⓖ
カタパルトハイ	⇨+Ⓚ+Ⓖ　Ⓚ
カタパルトミッド	⇨+Ⓚ+Ⓖ⬊+Ⓚ
カタパルトロー	⇨+Ⓚ+Ⓖ⇩+Ⓚ
リアクター	ⓀⓅ
ロースピンパンチ	⇩+Ⓚ+Ⓖ　Ⓟ
コンボエッジ	ⓀⓅⓀ
コンボリアクター	ⓀⓅⓅ
コンボマキシエッジ	ⓀⓅⓅⓀ
コンボトリックス	ⓀⓅⓅ⬊+Ⓚ
コンボアクタープラス	ⓀⓅⓅⓅ
コンボベントエッジ	ⓀⓅⓅⓅⓀ
コンボトリックスプロ	ⓀⓅⓅⓅ⬊+Ⓚ
コンボリアクターコザック	ⓀⓅⓅⓅ⇩+Ⓚ
スタンディングトーキック	しゃがみから立ちⓀ
スピンオフキック	Ⓚ+Ⓖ
スピンオフサンライズ	Ⓚ+ⒼⓀ
スピンフロート	Ⓚ+ⒼⓀⓀ
スピンコザック	Ⓚ+Ⓖ⇩+Ⓚ
オープンアッパー	⬊+Ⓟ
オープンエルボー	⇨+Ⓟ
エルボーブロー	⇨+ⓅⓅ
オープンアームブロー	⇨+ⓅⓅⓅ
ライトニングアロー	⇨+ⓅⓅ⇩⇨+Ⓟ
ミドルキック	⬊+Ⓚ
クラッチステップ	⬊+ⓀⓀ
ダブルクラッチステップ	⬊+ⓀⓀ⇨+Ⓚ
プロダンサー	⬊+Ⓚ+Ⓖ
スターライトダンサー	⬊+Ⓚ+Ⓖ⇨+Ⓚ
スナップニー	⇨+Ⓚ
ブロックバスター	⇦+Ⓚ
ガード&アタック返し返し	⇦+Ⓚ⇦+Ⓚ



技名	コマンド
ヒールドロップ	⬆+Ⓖ⬇+Ⓚ
ベリーフラップ	⇨⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ベリーフラップキック	⇨⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　Ⓚ
ロースピンキック	⇩+Ⓚ+Ⓖ
ロースピンロー	⬋+Ⓚ+Ⓖ⇩+Ⓚ
ロースピン	⇩+Ⓚ+Ⓖ⇩+ⓀⓀ
ロースピンハイ	⇩+Ⓚ+Ⓖ　Ⓚ
スピットキック	⇩+Ⓚ
投げ	**コマンド**
ウォールスロー	Ⓟ+Ⓖ
バックウォールラッシュ	敵壁背Ⓟ+Ⓖ
タグハンドウォールラッシュ	自壁背Ⓟ+Ⓖ
バックスープレックス	敵背向Ⓟ+Ⓖ
スナップストール	⇦+Ⓟ+Ⓖ
ショルダースロー	⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ
グランドアクセル	⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ+Ⓚ
デッドエンドダブルニー	⇦⇨+Ⓚ

多段コンボがカッコイイ！

トキオ

単発Kからも空中コンボに持ち込める。派手好きな人向き



このゲームの主人公キャラであるトキオ。いまどきのちょっとヤサっぽいその風貌とは逆に、その性能はかなり硬派なものがある。

FVはほかの3DCG格闘と違って、「浮かせて空中多段コンボを叩き込む」というゲームではない。しかし、相手を空中に吹き飛ばすことで自分が優位に立てるという点は一緒だ。

トキオは地上戦で重要な技の連携を数多く持っていて、容易に中段と下段の2択を迫ることができる。トキオの優位性はずばりここに現れており、2択のガードに失敗して相手がダウンするときにそのままコンボで追い打ちをかけていくことができる。

つまり、このゲームのシステムにある「浮かされても決してあきらめず受け身をとる」という行動を相手にとらせにくいのである（いかにFVといえど、空中で弾かれた瞬間に受け身をとっても次の攻撃をかわすのは困難）。

技をすばやく中段と下段に振り、相手が休む間も無いくらい攻め立てる…そんな鬼のような猛攻がトキオの真骨頂なのである。

技名	コマンド
サンマンパンチキック	ⓅⓀ
ワンツーパンチ	ⓅⓅ
ワンツーハンマー	ⓅⓅⓅ
ワンツーピーチ	ⓅⓅⓀ
ワンツークラッシュ	ⓅⓅⓅ
サンマンパンチアッパー	Ⓟ⬊+Ⓟ
ブーストキック	Ⓟ⬊+ⓅⓀ
パワーノック	⇦⇨+Ⓟ
ダブルパワーノック	⇦⇨+ⓅⓅ
トリプルパワーノック	⇦⇨+ⓅⓅⓅ
ジャックナイフスロー	⬊+Ⓟ+Ⓖ
サンマンアッパー	⬊+Ⓟ
ダブルアッパー	⬊+ⓅⓅ
ダブルアッパーピーチ	⬊+ⓅⓅⓀ
イグニッションパンチ	⇨+Ⓟ
ジェネレーターパンチ	⇨+ⓅⓅ
ファイヤージェネレーターパンチ	⇨+ⓅⓅⓅ
アトミックジェネレーターパンチ	⇨+ⓅⓅⓅⓅ
フュージョンジェネレーターパンチ	⇨+ⓅⓅⓅⓅⓅ
エルボースマッシュ	⇨⇨+Ⓟ
パワーハンマー	⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ダブルパワーハンマー	⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　Ⓟ+Ⓖ
ラウンドトリップハンマースロー	⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩+Ⓟ
ミドルサンマンキック	⬊+Ⓚ
ブロックボンバー	⇦+Ⓚ
ガード&アタック返し返し	⇦+Ⓚ⇦+Ⓚ
ピーチボンバー	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ダブルピーチボンバー	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
レッグスロー	⇩+Ⓚ+Ⓖ
メガトンスタンプ	⇩+Ⓚ
投げ	**コマンド**
サンマンナイスカン	Ⓟ+Ⓖ
スパークスクラッチ	敵壁背Ⓟ+Ⓖ
タグハンドウォールラッシュ	自壁背Ⓟ+Ⓖ
ウイリードロップ	敵背向Ⓟ+Ⓖ
バックボーンクラック	⇨⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ベアハッグ	⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ

無いです、3万。

サンマン

ダウン状態の相手をジャイアントスイングで拾える、そのテのファンにはたまらないキャラ!!

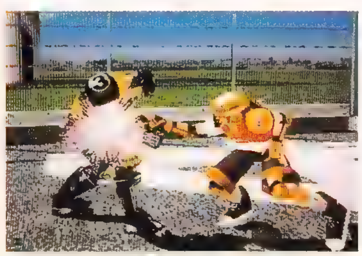


どうも3DCGの対戦格闘ゲームでいうところの「重量級」というやつはまったく動きの鈍さを感じさせないところがある。

サンマンもこの例に漏れず投げて良し、当てて良しといったキャラである。その豪快な投げ技の代名詞である「ジャイアントスイング」は、相手がダウンしているときでもつかめるという、サンマンならではの特徴を持っている。

ふつう投げ技が得意というと、打撃技の性能があまり良くないというのが相場なのだがサンマンにはそれを感じさせない力がある。特に小ジャンプPは出も速く、さらに立ちガードを崩すという特性を持つ。そのあとPKが入るし、かといってしゃがんでると小ジャンプPでダウンさせられてしまうし…いわゆるハマリの状態となる。サターン版でも「完全移植」を旨としているので、おそらくこのハマリまで移植されていると思われるが、友達を無くしたくない人は多用は控えよう。

またサンマンには妙な特性があるのでこれに少し触れておこう。こういうタイプのゲームは、相手の攻撃をしゃがみPで止めて反撃するというのがひとつのセオリーである。だが、サンマンを使っていて相手がもしこちらの攻撃をしゃがみPで止めてきたら、対しゃがみ投げのパイルドライバーを出してみよう。なんと、食らい投げできてしまうのだ。サンマンの技の出掛かりをしゃがみPで止めに行けないのはこんな理由があったのだ。



このあとしゃがみ投げ確定。
そんな理不尽な！

投げ	コマンド
エレファントハッグ	⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ⇦⇦+Ⓟ+Ⓖ
サンマンボム	敵壁背⇦⇨+Ⓟ+Ⓖ
パワーハンティング	壁近⇩+Ⓟ+Ⓖ
パイルドライバー	敵しゃがみ⬋⬋+Ⓟ+Ⓖ
マックストリップ	敵ダウン中⇩⇦⇨+Ⓟ
ジャイアントスイング	⇦⬉⇩⬋⇨+Ⓟ
オーバードライブ	⇨⬊⇩⬉⇦+Ⓟ+Ⓖ
フルオーバードライブ	⇨⬊⇩⬉⇦+Ⓟ+Ⓖ⇦⇨+Ⓟ+Ⓖ
ファイナルオーバードライブ	⇨⬊⇩⬉⇦+Ⓟ+Ⓖ⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ⇦⇩⇨⇧⇦+Ⓟ+Ⓑ

技名	コマンド
ジャブハイキック	ⓅⓀ
ライトスピン	ⓅⓅ
ライトスルー	ⓅⓅⓅ
ルックス・ザット・キル	ⓅⓅⓀ
ライトスルースクワッシュ	ⓅⓅⓅ
ライトニングアッパー	⇦+Ⓟ
バックオフディッチ	ⓀⓀ
デススピンキック	⇨+Ⓚ+Ⓖ
デススピン・スラッシュ	⇨+Ⓚ+Ⓖ⇩⇘⇨+Ⓚ
デススピン・ローラー	⇨+Ⓚ+Ⓖ⇩⇘⇨+Ⓚ⇦⇗⇩⇘⇨+Ⓚ
ギタートラスト	⇨⇨+Ⓟ
エルボーカット	⇨+Ⓟ
ナックルクロウキック	⇨+ⓅⓀ
ナックルブラッククロウ	⇨+ⓅⓅ
ライトハンド	⇨+ⓅⓅⓅ
アッパー	⇘+Ⓟ
ダブルアッパー	⇘+ⓅⓅ
フライングV	⇘⇘+Ⓟ
フライングスクリュー	⇘⇘+ⓅⓅ
ミドルキック	⇘+Ⓚ
キックアウェイ	⇨+Ⓚ
スカイスクリーマー	Ⓚ+Ⓖ
デススピンコンボ	⇘+ⓀⓅ⇨+Ⓚ+Ⓖ
ロースピンコンボ	⇘+ⓀⓅ⇩+Ⓚ+Ⓖ
ブロックバスター	⇦+Ⓚ
ガード&アタック返し返し	⇦+Ⓚ⇦+Ⓚ
スタンディングハイキック	しゃがみから立ちⓀ
スラインディングキック	⇩+Ⓚ+Ⓖ
ギタークラッシュ	⇩+Ⓟ
グレイブポスト	⇩⇩+Ⓟ
スピットキック	⇩+Ⓚ
投げ	**コマンド**
ウォールスロー	Ⓟ+Ⓖ
ウォールスクワッシュ	敵壁背Ⓟ+Ⓖ
タグハンドウォールラッシュ	自壁背Ⓟ+Ⓖ
デスドロップ	敵背向Ⓟ+Ⓖ
デトロイトロックダウン	⇧+Ⓖ⇩+Ⓟ+Ⓖ
デスキャノン	⇨⇨+Ⓟ+Ⓖ
デンジャラスノイズ	⇦⇨+Ⓟ+Ⓖ

そのギターの名は、フライングV

ラクセル

ブッ叩きの美学といえばこの人。だけど楽器は大切にね。



メイン武器のギターでバンバンぶったたくのが豪快、割と世のサラリーマンに支持されたのがこのラクセル（例の願望か!?）。このキャラも爽快さではゲーム中1、2を競うものがあり、「突き」のギタートラストや「浮かしからの叩き付け」フライングスクリューなどを代表に、「死のランデブー」デトロイトロックダウン、「ガード不能の蹴り乱舞」デススピンローラー…と一度味わったら抜け出せない魅力的な技を多く持ち合わせている。

ラクセルは手数で押して端に相手を追いやり、強力な一撃を見舞うのが基本戦法だ。

「手数」ならⓅⓅ止めから中段か下段を狙う。ほかのキャラならⓅⓅ止めよりⓅ止めのほうが適しているが、ラクセルは少しちがう。ラクセルはなぜかⓅ止めよりⓅⓅ止めのほうが硬化が短いのである（Ⓟの硬化が20、ⓅⓅの硬化が14）。ここから2択で攻めて行こう。

これでも物足りない、という人はⓅⓀキャンセルから攻めるといい。まず、ⓅⓀとボタンを押してⓀのグラフィックが見えた瞬間、Ⓖのボタンを押してⓀのみを中断してしまうのである。こうすると結果的に「きわめて隙の少ないⓅ」が完成する。これを任意回数しかけて投げ、中段、下段の中から択一。ちなみに、この攻めは相手のガード&アタックを止めるほど強力だ。

とはいえ、ⓅⓀキャンセルはVF2のころから存在するテクニックなので、あまり多用するとFVっぽくないプレイになりやすいので注意しよう。



なぜかⓅ止めよりⓅⓅのほうが技の硬化が少ない。活用せよ。

技名	コマンド
パンチコイン	ⓅⓀ
コンボテールキック	Ⓟ⇩+Ⓚ
ダブルボーダーパンチ	ⓅⓅ
ボードバッシュ	ⓅⓅⓅ
ウォールスクワッシュ	ⓅⓅⓅ
ワンツーコイン	ⓅⓅⓀ
ワンツートーキック	ⓅⓅ⇩+Ⓚ
コンボトー&ハイキック	ⓅⓅ⇩+ⓀⓀ
ワンツーニー	ⓅⓅ⇨+Ⓚ
コンボスキッピングニー	ⓅⓅ⇨+ⓀⓀ
ワンツーアッパー	ⓅⓅ⇨+Ⓟ
ニー&ハイスピン	ⓀⓀ
ホッピングニー	Ⓚ+Ⓖ
ボードスラップ	⇦⇨⇨+Ⓟ
ハイスピンキック	⇩⇘⇨+Ⓚ
アッパー	⇘+Ⓟ
アッパーハイスピン	⇘+ⓅⓀ
アッパーミドルスピン	⇘+Ⓟ⇨+Ⓚ
ブロックアッパー	⇦+Ⓟ
オーバーヘッドボードバッシュ	⇗+Ⓖ⇘+Ⓟ
ミドルスピンキック	⇘+Ⓚ
ステップニー	⇨+Ⓚ
ロケットミサイル	⇗+Ⓚ
トーキック	⇩+Ⓚ
トー&ハイキック	⇩+ⓀⓀ
ブロックニー	⇦+Ⓚ
ガード&アタック返し返し	⇦+Ⓚ⇦+Ⓚ
ヒールドロップ	⇩+Ⓚ　Ⓚ+Ⓖ
ヒールドロップ	⬆+Ⓖ⬇+Ⓚ
スキッピングニー	⇩⇨+Ⓚ+Ⓖ
ローパンチテールキック	⇩+ⓅⓀ
モールバッシュ	⇩+Ⓟ
フットスタンプ	⇩+Ⓚ
ダブルスタンプ	⇩+ⓀⓀ
トリプルスタンプ	⇩+ⓀⓀⓀ
クライムウォール	⬆+Ⓟ
ウォールダイブ	⬆+Ⓟ

ペプシマン・キッズ

ピッキー

スケボーが武器の最年少バイパー、ピッキー。子どもでも浮かせたあとは、大人の時間。



ピッキーの基本戦法は比較的ラクセルに似ており、ⓅⓅからの択一攻撃を仕掛ける。そこでもし相手を浮かせることができたら、ラクセルにはないエアクラブ（空中投げ）を決めよう。このゲームでは受け身があるため、浮けば空中コンボができるとは限らない。その点、空中投げなら相手に次に浮かされたとき下手に受け身をとれなくさせるという予防線も兼ねているのだ。

らしさを追求するなら、投げのときにふつうに投げるのではなく、フォークスルーを狙うといい。この技は相手の両足間を滑って後ろに回り込むもので攻撃力はない。しかしこのゲームで相手の背後をとれるというのはかなりおいしい。ほかのキャラでも、自分が壁を背負っているときに相手を壁に放り投げて攻守を逆転させる投げがある。しかし、この距離は微妙でうまく壁投げにならないことも多いが、ピッキーならいつでもこの状態にもって行けるのだから安心感が違う。うまくいけば投げた先は壁。相手が壁の



おや?ハニーのスカートが…このマセガキめ!!

投げ	コマンド
ウォールスロー	Ⓟ+Ⓖ
ウォールラッシュ	敵壁背Ⓟ+Ⓖ
タグハンドウォールラッシュ	自壁背Ⓟ+Ⓖ
バックスープレックス	敵背向Ⓟ+Ⓖ
フォークスルー	⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
フォークスルーキック	⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦Ⓚ
デッドエンドダブルニー	敵壁背⇦⇨+Ⓚ
オーバーヘッドキャノン	⇦⇨+Ⓟ+Ⓖ
エアグラブ	両者空中⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
フライングヘッドシザース	自空中⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ



バウンドで浮いた日には、空中コンボも狙えるのだからこれを利用しない手はないぞ。

技名	コマンド
ナックルハイキック	ⓅⓀ
コンボスイッチアッパー	ⓅⓀⓅ
ダブルクラップ	ⓅⓅ
トリプルバッシュ	ⓅⓅⓅ
コンボウォールクラッチ	ⓅⓅⓅ
ダブルクラップラッシュキック	ⓅⓅⓀ
ロースピンコンボ	ⓅⓅ⇩+Ⓚ
コンボレイドニー	ⓅⓅ⇨+Ⓚ
コンボブロックストレート	ⓅⓅ⇦+Ⓟ
ブロックストレート	⇦+Ⓟ
ガード&アタック返し返し	⇦+Ⓟ⇦+Ⓟ
ボディブロー	⇨+Ⓟ
ダウンスマッシュ	⇨+ⓅⓅ
トスアッパー	⇘+Ⓟ
ラインジングアッパー	⬊+Ⓟ
パワースマッシュ	⇨⇨+Ⓟ
トルネードパンチ	⇦⇙⇩⇘⇨+Ⓟ
クロールトルネードパンチ	⇨⇩⇘+Ⓟ
ツーハンドバッシュ	⇩⇨+Ⓟ
ロースピンキック	しゃがみから立ちⓀ
ミドルスピンキック	⇘+Ⓚ
カットニー	⇨+Ⓚ
ローナックルスピン	⇩+ⓅⓀ
ロースピンキック	⇩+Ⓚ+Ⓖ
ロースピンアップ	⇩+Ⓚ+Ⓖ Ⓚ
ダブルロースピンキック	⇩+Ⓚ+Ⓖ⇩+Ⓚ
ナックルバット	⇩+Ⓟ
スピットキック	⇩+Ⓚ
クライムウォール	⇧+Ⓟ
ウォールダイブ	⇧+Ⓟ
投げ	**コマンド**
クリンチパンチ	Ⓟ+Ⓖ
ダブルクリンチパンチ	Ⓟ+Ⓖ Ⓟ
タグハンドウォールクラッシュ	敵壁背Ⓟ+Ⓖ
ウォールスクラッチ	自壁背Ⓟ+Ⓖ
クリンチストライクニー	Ⓟ+Ⓖ⇨+Ⓚ
クリンチニー	Ⓚ+Ⓖ

一撃必殺のトルネード姉さん
ジェーン

FVのなかでも屈強のパワーファイター、触れるものはすべてぶち壊す!!



3DCG格闘ゲームの女性キャラというと、「手数が多くてすばやいが、その分非力で軽い」的なイメージがある。だがこのジェーンはまるで違い、「手数が多くてすばやいパワーファイター」とこれまでの常識をぶち破った画期的なキャラクターだ。

ジェーンはPKのKにキャンセルがかかり、ここからの択一攻撃といったラクセルっぽい闘いかたも可能で、そこからさらにジェーンのPKには仕掛けがある。PKをキャンセルしてすぐに隙の無い技に繋げるほか、素直にPKと出してすぐあとにPを出せば「コンボスイッチアッパー(PKP)」という技が出せる。この3発めのPは中段で、相手を吹き飛ばすことができるので、これらを実戦に投入すると勝率アップは間違いないだろう。

だが、このようなチマチマした攻撃法はジェーンの本当の姿ではない。彼女には「トルネードパンチ」という必殺奥義があるのだ。いままで説明してきたコンビネーションをしかけつつも、最後に狙うのはこのトルネードパンチなのである。この技はダメージが100と、バンの鉄山靠なみのダメージを相手に与えることが出来るのだ。


ジェーンといえばこれ。カウンターでドカンといったれ。


PKのあとにPでアッパーが出せる。

投げ	コマンド
ウオールストライクニー	敵壁背Ⓚ+Ⓖ
ダブルウォールストライクニー	敵壁背Ⓚ+Ⓖ Ⓚ+Ⓖ
ブレークネックドライバー	敵背向Ⓟ+Ⓖ
タイガースープレックス	敵背向Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
フリングアップブレイカー	⇨⇩+Ⓟ+Ⓖ
ブレンバスター	⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ
クリンチニーグラブ	⇦⇙⇩⇘⇨+Ⓚ+Ⓖ
ニーランチャー(スーパーコンボニーランチャー)	(⇦⇙⇩⇘⇨+Ⓚ+Ⓖ) ⇩⇨+Ⓚ

技名	コマンド
ビートハイキック	ⓅⓀ
ビートターンレッグ	ⓅⓀⓀ
ビートロースピン	Ⓟ⇩+Ⓚ
デュアルビート	ⓅⓅ
ビートブロックバスター	ⓅⓅⓀ
トリプルビート	ⓅⓅⓅ
ウォールザップ	ⓅⓅⓅ
クアッドビート	ⓅⓅⓅⓅ
バルカンビート	ⓅⓅⓅⓅⓅ
クロスキック	Ⓚ+Ⓖ
クロスステップ	Ⓚ+Ⓖ Ⓚ
クロスステップラウンチ	Ⓚ+Ⓖ ⓀⓀ
クロスブレード	Ⓚ+Ⓖ⇘+Ⓚ
クロスブレードラウンチ	Ⓚ+Ⓖ⇘+ⓀⓀ
レッグビート	ⓀⓅ
ターンレッグ	ⓀⓀ
バルカンレッグ	ⓀⓀⓀ
ディップスラップ	⇨⇨+Ⓟ
ブロックスラップ	⇦+Ⓟ
ブラックアイス	Ⓟ+Ⓚ
ブロックバスター	⇦+Ⓚ
ガード&アタック返し返し	⇦+Ⓚ⇦+Ⓚ
キャメルキック	⇘+Ⓚ
キャメルスピン	⇘+ⓀⓀ
キャメルスピンカッター	⇘+ⓀⓀⓀ
ロングアクシス	⇨+Ⓚ+Ⓖ
ロングアクシスターン	⇨+Ⓚ+Ⓖ Ⓚ
ブレードスラッシュ	⬆+Ⓖ➡+Ⓚ
レッグラウンチ	⇘⇘+Ⓚ
シットスピン	⇩+Ⓚ+Ⓖ
シットスピン2	⇩+Ⓚ+ⒼⓀ
シットスピン3	⇩+Ⓚ+ⒼⓀⓀ
シットスピン4	⇩+Ⓚ+ⒼⓀⓀⓀ
シットスピン5	⇩+Ⓚ+ⒼⓀⓀⓀⓀ
スピットキック	⇩+Ⓚ
投げ	**コマンド**
ウォールスロー	Ⓟ+Ⓖ

手数の多さでは誰にも負けない!!
グレース

連係の多さではナンバーワンの彼女、相手が気付いたときにはもう壁際だ。

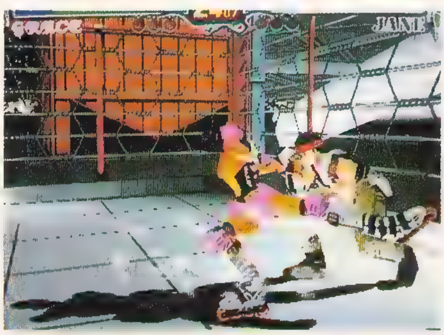


グレースは典型的な女性キャラで、パワーより手数で勝負していくというタイプだ。そう聞くと性能的に辛そうなキャラ、という印象を持つかも知れない。ところがどっこい、彼女は普通の「手数で押していくキャラ」ではないのだ。その手数が尋常でないほど多いと聞けば、不安も吹っ飛んでしまうだろう。

ただPPPPPと、Pを5回押すだけでバルカンビートというラッシュを繰り出すことが出来るのを始めとして、⇩K+GKKKKで出せるシットスピンキックは「ディレイ」と呼ばれる入力を遅らせる方法を使えば、対人戦でさらに効果的となる。

それだけでもかなり相手にとって嫌な闘いかたを展開できるが、グレースにはキャメルスピンカッターやロングアクシスターン、ブレードスラッシュといった強力な中段技まで持ち合わせている。

ここまで至れり尽くせりだと弱点は無いように思われるが、さすがに手数が多いぶん攻撃力が低め。しかしFVはいかに相手を壁際に追いやって壁がらみのコンボに持ち込めるか、にすべてがかかっているといっても過言ではない。これまで紹介してきた技で相手を端へ追いやり、浮かせ技のレッグラウンチで空中コンボを狙う…これで、攻撃力の低さは克服できるぞ。


グレースは相手を壁際に追い込みやすいキャラだ。

投げ	コマンド
スクラッチハート	敵壁背Ⓟ+Ⓖ
タグハンドウォールクラッシュ	自壁背Ⓟ+Ⓖ
バックスープレックス	敵背向Ⓟ+Ⓖ
ショルダースルー	⇩⇦+Ⓟ+Ⓖ
アイスネメシス	⇨⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
フランケンシュタイナー	自空中⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

SEGAPOLIS

ファイティングバイパーズ

技名	コマンド
スーパーストレート	➡+Ⓟ
肘鉄砲	⇦+Ⓟ
ガード&アタック返し返し	⇦+Ⓟ⇦+Ⓟ
速攻足蹴	⇨⇨+Ⓚ
鉄肘	⇨+Ⓟ
拳華火	⬊+Ⓟ
根性肘	⇦⇨+Ⓟ
鉄山靠	⇦⇨⇨+Ⓟ+Ⓚ
弔般	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
鋼肘	⇨⇨+Ⓟ
肘根苔	⇨⇨+Ⓟ⇨+Ⓟ
肘鉄山	⇨⇨+Ⓟ⇦⇨+Ⓟ+Ⓚ
怒羅魂圧破	⇨⇩⇘+Ⓟ
蛇武流怒羅魂圧破	⇨⇩⇘+Ⓟ⇨⇩⇘+Ⓟ
甲破弾	⇦⇩⇙+Ⓟ
烈甲破弾	⇦⇩⇙+ⓅⓅ
烈火甲破弾	⇦⇩⇙+Ⓟ⇨⇩⇘+Ⓟ
危挫鬼苦	⇘+Ⓚ
仁義激闘破	⇙⬊+Ⓟ
止	⇩+Ⓟ
引導	⇩+ⓅⓅ
対蔓足蹴	⇩+Ⓚ
投げ	**コマンド**
卸金	敵壁背Ⓟ+Ⓖ
手愚般怒壁砕	自壁背Ⓟ+Ⓖ
壁投	Ⓟ+Ⓖ
骨盤割	敵背向Ⓟ+Ⓖ
刹那落	Ⓟ+Ⓖ⇨⇨+Ⓟ+Ⓖ
倒	⇦+Ⓟ+Ⓖ
激弔般	⇦⇨+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

俺が噂の瞬殺番長!!

バン

FV界一を誇る必殺打撃技の持ち主。一瞬で相手の体力ゲージが真っ赤になる爽快感は格別!!



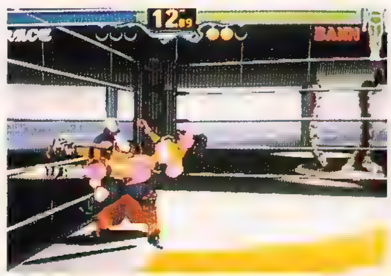
すべてが重い一撃、技は単発だが破壊力という点では誰にも負けない。小賢しい連携なんかには目もくれず己の道を行く…そんなキャラがバンだ。彼が持つその技の数々は、「世界格闘トーナメント」に出場している某八極拳士のそれにとてもよく似ている。そのため、始めのうちは戦法も彼に近い闘い方でいけてしまうので人によってはとても扱いやすく感じるのではないだろうか。

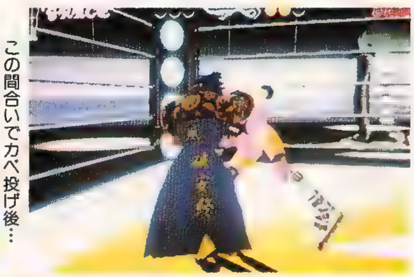
だが少しプレイに慣れてくると、バン独自のとてもいい感じな技が分かってくるはず。それは「いてまうぞ、コラー!!」のセリフが印象的なスーパーストレートと下段攻撃の仁義激闘破のふたつだ。スーパーストレートは上段ガード崩し技で、G&Aとも相殺できてしまう優れもの。しゃがんだ相手には空振りしてしまうが、しゃがみ攻撃ならそれをフッ飛ばすことができるので重宝する。仁義激闘破は下段で出が速く見切られにくい。

このふたつの技に共通していえることはガードされても反撃を受けず、アーマー破壊技であるということ。ちょっと離れた距離なら、この二つの技だけで相手を押し込んで行ける。

そして自分が壁から約1キャラ離れた場所で壁投げのあとに鉄山靠を出すと、なんと相手の体力をMAXから一気にゼロにすることができる。

ただしそれはアーケード版の話で、サターン版ではできなくなっている。





この間合いでカベ投げ後…

すぐに鉄山靠!!即KO。うひーっ。サターン版ではできません。

技名	コマンド
スナップハイキック	ⓅⓀ
キャットバット	ⓅⓅ
キャットスクラッチ	ⓅⓅⓅ
ウォールザップ	ⓅⓅⓅ
コンボキャットキック	ⓅⓅⓅⓀ
コンボローキック	ⓅⓅⓅ⇩+Ⓚ
ブロックスラップ	⇦+Ⓟ
ジャックナイフキック	Ⓚ+Ⓖ
キャットアッパー	⇘+Ⓟ
ハニースイング	⇨+Ⓟ
ハニーワンツー	⇨+ⓅⓅ
ハニートリプル	⇨+ⓅⓅⓅ
キャットスラップ	⇨⇨+Ⓟ
ライジングキャットアッパー	⇨⇩⇘+Ⓟ
ディップ・ザ・レッグ	⇘⇘+Ⓟ
スコルピオンアタック	⇘+Ⓚ
キャットテイル	⇩+Ⓚ
キャットテイルハイ	⇩+ⓀⓀ
ビーチアタック	Ⓟ+Ⓖ+Ⓚ
ダブルビーチアタック	Ⓟ+Ⓖ+Ⓚ Ⓟ+Ⓖ+Ⓚ
トーキック	しゃがみ→立ちⓀ
トーキックスコルピオン	しゃがみ→立ちⓀⓀ
トーキックキャットサマー	しゃがみ→立ちⓀ⇘+Ⓚ
トーキックキャットヒール	しゃがみ→立ちⓀ Ⓚ+Ⓖ
ブロックボンバー	⇦+Ⓚ
ガード&アタック返し返し	⇦+Ⓚ⇦+Ⓚ
ローパンチローキック	⇩+ⓅⓀ
ダブルローキック	⬇+ⓀⓀ
ダブルローキック&ディップ	⬇+ⓀⓀ⇩Ⓟ
ローレッグビート	⬇+ⓀⓀ⇩+Ⓚ
レッグビート	⬇+ⓀⓀⓀ
キャットバロウ	⇨⇨+Ⓚ+Ⓖ
エイ	⇩+Ⓟ
エイエイ	⇩+ⓅⓅ
エイエイエイ	⇩+ⓅⓅⓅ
エイエイエイエイ	⇩+ⓅⓅⓅⓅ
エイエイエイエイエイ	⇩+ⓅⓅⓅⓅⓅ
スピットキック	⇩+Ⓚ
クライムウォール	⬆+Ⓟ
ウォールダイブ	⬆+Ⓟ
投げ	**コマンド**
ウォールスロー	Ⓟ+Ⓖ
バックウォールラッシュ	敵壁背Ⓟ+Ⓖ
タグハンドウォールクラッシュ	自壁背Ⓟ+Ⓖ
バックウォールスロウ	⇦+Ⓟ+Ⓖ
フォークスルー	⇩+Ⓟ+Ⓖ+Ⓚ
バールティングホース	⇙+Ⓟ
バックスープレックス	Ⓟ+Ⓖ
べりべりチェック	Ⓟ+Ⓖ+Ⓚ
キャットホイール	⇩⇦+Ⓟ+Ⓖ
ゴートゥヘブン	⇙⇨+Ⓟ+Ⓖ
ハニーエアリアル	⇦+Ⓟ+Ⓖ+Ⓚ

空から「ときめきエアリアル」

ハニー

業界初（…）のコスプレキャラ、ハニー。ちくちく攻めて浮いたら空中投げ!!



じつはこのハニー、ほかのキャラとは違ってメインで使っていくのはしゃがみ攻撃。下段攻撃のローパンチローキックや、ダブルローキック&ディップなどでさんざんガードを下方向に誘っておく。これがしつこければしつこいほどいい。こうして、相手にしゃがみグセをつけておいて、また下段かと思ったところを中段のキャットアッパーやハニーワンツーなどで浮かせるようにしよう。

これで相手に中段を警戒されてきたら、クィックフォワードからコマンド投げのゴートゥヘブンを狙っていく。これで相手は2度くやしい思いをするわけだが、こんどは気を付けるぞと思っても遅い。その時はハニーが勝利の嗅声をあげていることだろう。

なお、ほかのキャラでは割と軽視されがちな近距離ダウン攻撃だが、ハニーの場合はこの技は「エイエイエイエイエイ」に相当する。この追い打ちは合計5発も入り、総ダメージが30と大きい。30といえばP＋G投げ1回分に匹敵するので、決められるときは確実に決めよう。

あとは股潜りのフォークスルーや馬跳びのバールティングホースなどで相手の裏へ回ってヒザかっくんなんか決めちゃった日にはもう立派なハニー使いだ。



下段と思わせておいて……



浮かせ技。壁際ならモアベター。

セガ・コンシューマーハードの過去を探る

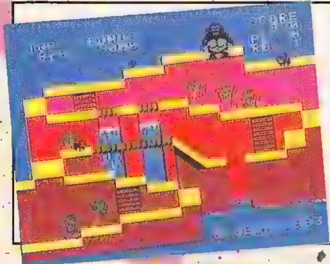
ソフトでハードなセガヒストリー

案内人
ハード担当：MW岩井
ソフト担当：漁ん
（ゲーメストEX STAFF）



個性豊かな頑固マシン、それがセガのハード。セガの家庭用ゲーム機の歴史は、常にアーケードゲームの進化とともにあった。その歴史を見てみよう。

1983



SG-1000な1本
コンゴボンゴ

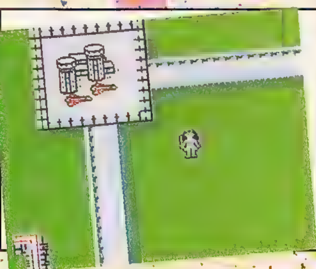
ちょっと見た目は『○ンキーコング』。だが2Dのゲームでありながら、奥行きという要素を持たせることで、何倍にも奥深いゲームになった。



SG-1000
セガ家庭用ゲーム機登場！

パソコンとして発売されたSC-3000と同様の性能を持つ、セガ初のコンシューマーマシン。単色スプライトながら、後期にはハードを駆使した名作も生まれた。

1985



マークⅢな1本
ファンタシースター

世が『Dラクエ』にうつつをぬかしている真っ只中に登場したSFファンタジーRPG。独特の世界観や、滑らかに動く3Dダンジョンは逸品。

SEGA MarkⅢ
アーケード移植路線確立!!

『ファンタジーゾーン』や『スペースハリアー』、『アウトラン』に『アフターバーナー』と、アーケードゲームが早期に続々と移植されることになったのはコレから。



1988



メガドライブな1本
ザ・スーパー忍

日本アクションゲーム界の至宝である。『トア』の古代祐三氏が音楽を担当していたことでも有名なほか、完成度はACゲーム並だ。



MEGA DRIVE
16Bit時代の到来!!

コンシューマーハードとしては珍しかった、16ビットのCPUを用いたハード。色数の少なさをカバーして余りある処理速度のスピードが、メガドライブの特徴だ。

1994



サターンな1本
バーチャファイター2

進化した家庭用ハードの可能性を示した一作。ハイスペック基盤を使いこなすAC開発部との連携が、アーケード移植作の未来を映しだした。

SEGA SATURN
セガ勢力が一気に拡大!!

そして、いよいよ『アフターバーナーⅡ』クラスのゲームを完全忠実移植できるハードが、何と2万円で登場。拡張性も高いことから、今後の展開がより期待される。



1996
そして
FUTURE



オリジナル作品こそ、存在意義を問われる。

オリジナル作品の充実

『バーチャ2』など、サターンのハイスペックを活かした、レベルの高いAC移植作以外にも『トア』や『ナイツ』などの、家庭用ならではの楽しさを追求したソフトが充実し始めた。



どこまで…成長していくのだろうか？

無限の拡張性

サターンの拡張スロットには拡張バックアップやマスクROM、バッファメモリなど様々な周辺機器を接続できる。これを利用すれば、『バーチャ3』をまんま移植することも可能…なのか？

この夢を僕(私)は忘れない

NiGHTS into dreams...

SATURN



あの『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を世に送り出したセガが放つ、新感覚飛行アクションゲーム『ナイツ』。その斬新なゲーム展開と、ハイスコアを目指すためのコツを紹介しよう。

■発売日：発売中
■メーカー：セガ・エンタープライゼス
■価格(税別)：5800円
■ジャンル：アクション

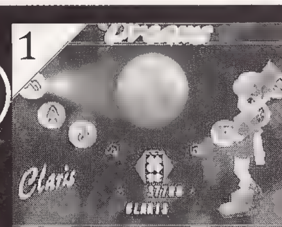
夢の世界で失われたイデアを取り戻せ

このゲームは、エリオットとクラリスというふたりの少年少女が、夢の世界で失ったイデアを取り戻すため、悪夢のヒーロー"ナイツ"の力を借りて、悪夢の支配者ワイズマンを倒すまでの物語である。

プレイヤーはエリオットたちと同化したナイツを操り、4つのコースから形成されるドリーム（従来のゲームでいうステージ）をめぐり、イデアキャプチャーにとらわれているイデアを解放していくのだ。各ドリームの最後には、セカンドレベルと呼ばれる、強大なボス敵も出現する。ナイツの力を駆使して倒すのだ。

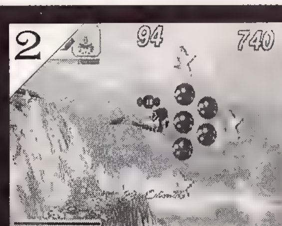


1



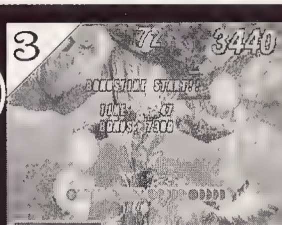
まずは遊ぶドリームを選択する。 →2or7

2



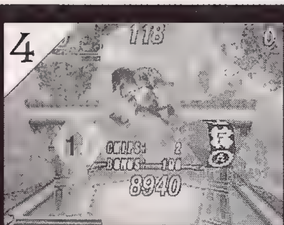
ナイツと同化してブルーチップを20枚集めよう。 →3or9

3



ブルーチップを集めたらイデアキャプチャーを破壊しよう。 →4

4



取ったイデアをイデアパレスにおさめるのだ。 →5

5



ここまでの動作を1ドリームにつき、4コース分行う。 →6

6



そしてナイトメアンを倒せ！ 早く倒すほどに得点は高いぞ。

7



ゲーム開始直後に選択できるドリームはふたつだけだが…。 →8

8



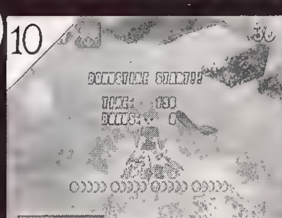
ドリームの最後に現れるナイトメアンはランダムで決定される。

9



時間内にイデアを取り戻さないと同化が解けてしまう。 →10

10



人間の姿のままでもイデアさえ取れば…得点は低いがOK。 →4

SONIC TEAM PRESENTS

悪夢のヒーロー ナイツの能力



他のゲームでは敵に当たるナイトメアン。彼らは悪夢の支配者ワイズマンによって創られた。実はナイツもナイトメアンの1人だが、彼には他のナイトメアンには無いさまざまな能力が備わっている。それらの能力を知り、マスターしないことには、イデアを取り戻すのは難しいぞ。

また、ナイツの特殊能力はゲームクリア後、ハイスコアを狙う際にも必要になる。というより特殊能力をマスターせずしてハイスコアを狙うのは無謀と言える。逆に、それらの動きさえ覚えてしまえば誰にでもスコアアタックが楽しめるゲームなのだ。

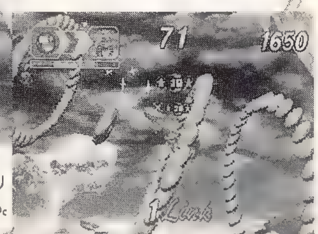
ACTION 1 ドリルダッシュ

ドリルダッシュは高速移動をするときに使う特殊能力である。この能力を使うと画面左下にあるドリルダッシュゲージを消費するが、ドリームに配置されているリングを通過することで補充される。

高速移動以外に攻撃としての用途も持っているので、使用頻度の高い能力である。

行く手をふさぐ障害物はドリルダッシュで粉砕せよ。





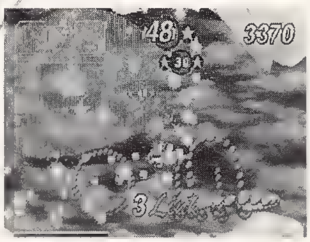
リングを通過することでドリルダッシュゲージは回復する。

ACTION 2 パラループ

ナイツが飛行したあとに残るトゥインクルダストで円を描き、その内側の空間を切り取る能力がパラループである。

この能力は、攻撃手段の他にもパラループ内のアイテムを吸い寄せる効果がある。さらに特筆すべきは、そのアイテムがナイツのいる面の手前だろうが奥だろうが、吸い寄せてしまう点である。

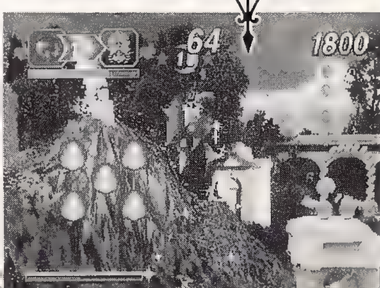
また、パラループで切り取られた空間の向こう側からアイテムが出てくることもあるぞ。



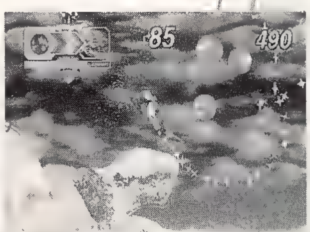
パラループ内のアイテムはナイツに引き寄せられるのだ。



そこにあるアイテムをパラループで囲むと…、



切り取られた空間から新たなアイテムが出現。



手前や奥にあるアイテムも引き寄せることができるのだ。

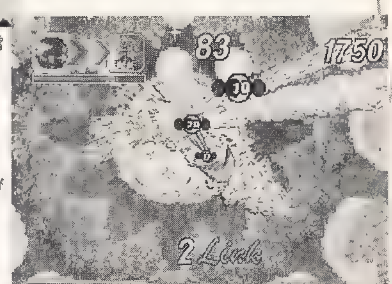
ACTION 3 変形能力

ナイツは普段、人間に近い姿をしているが、雪の斜面や水中など、特殊な条件下では、動きやすい形態を取ることもできる。そんな時は、普段と操作法が変わってしまうケースもあるので注意が必要だ。

また、変形していなくても操作法が変わるケースもある。



ボブスレー形態に変形して雪の斜面を疾走だ!!



変形していない状態で視点が変更されることも。

ACTION 4 アクロバット飛行

アクロリングを通過することにより、ナイツの後ろに光の帯が伸びる。その状態でLかRを押すことにより、ナイツにアクロバット飛行をさせ、芸術点を得ることができる。

LR同時押しの急停止を行うと、光の帯は消えてしまうが、ボーナスが加算される。





光の帯をまとい、演技派ナイツを目指せ！演技に気を取られて暴走しないように。

ACTION ETC

デュアライズが解ける

ナイツがエリオットたちとデュアライズ（同化）していられるのは、120秒のみ。画面中央の上に表示されている数字がタイムリミットである。タイムリミットは、イデアをイデアパレスに持ち帰ると、120に延長されるが、もしタイムが0になってしまうと、デュアライズが解け、エリオットたちが自分でフィールドを歩き、イデアを取り戻すことになる。このときは矢印がイデアキャプチャーやイデアパレスの位置を示してくれるぞ。



イデアを取っていないときはイデアキャプチャーを目指せ。



イデアを取った後は青い矢印がイデアパレスへ導く。

必殺技　3段ジャンプ

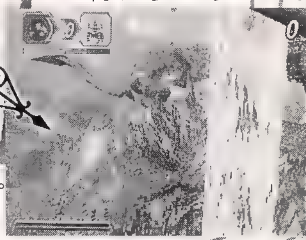
ここでデュアライズが解けてしまったときのちょっといいテクニックを紹介しよう。
フィールド上には、エリオットたちのジャンプ力では届かない高所にあるブルーチップもある。そんなときは、ジャンプの着地際にもう一度ジャンプしてみよう。一回目のジャンプより高く跳ぶことができたら、再び着地際にジャンプすべし。成功すると前転しながら、さらに高いジャンプをするのだ。覚えておこう。



これが通常のジャンプの高さ。着地する直前にジャンプを押すと…



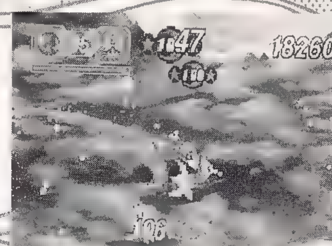
これが2段ジャンプの高さ。上の写真とポーズが違う。さらに…



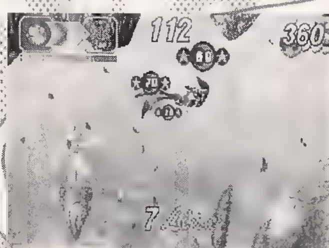
これが3段ジャンプ。竜のてっぺんが見えそうな勢いだ。

APPLICATION

イデアを取り戻すことに成功した後は、スコアアタックを楽しむといいだろう。このゲームのスコアアタックは最近の家庭用ゲームでは他に類を見ないほど奥が深いので、アツイ稼ぎが期待できるぞ。
しかし、これまでどうにかイデアを手に入れることができた、というくらいの技術では、得られるスコアはすぐに頭打ちになってしまう。
ここでは、アイテムを連続で取ることでつながるリンクの、ちょっと進んだつなぎ方を紹介しよう。



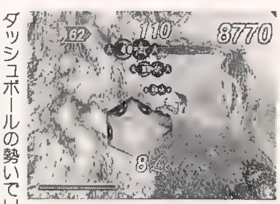
連続でアイテムを取り、リンクをつなげるのだ。



ひとくちにリンクといっても、さまざまなものがある。

リンクいろいろ

ひとくちにリンクと言っても、さまざまなつなぎ方がある。コース内の決まった場所で吹いている風やダッシュボールの力を利用してのリンクや、パラループで囲んだアイテムが少し遅れてついてくるのを利用したリンクなどだ。他にもスイッチを入れることで飛んでくるアイテムを取りながらのリンクなど、さまざまなリンクが存在するのだ。



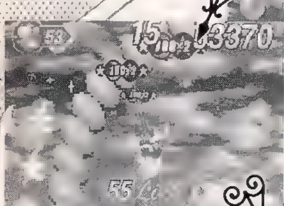
ダッシュボールの勢いでリンクをつなげる。



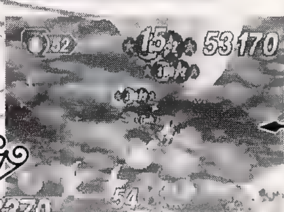
スイッチを入れることで得られるアイテムからさらにつなげる。

パラループ活用

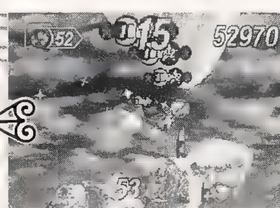
数あるリンク方法で、もっとも使用頻度が高く、奥が深いのが、パラループによるリンクである。これは、まとまって配置されているアイテムの一部を取りながら囲んで、アイテムを引き寄せるまでの間リンクを持続させる、というもの。



少しずつアイテムを取りながらパラループを作って行く。



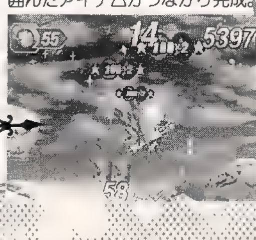
まず、かたまりの1部を。



53リンクまで来たところ。



パラループ完成。そして…

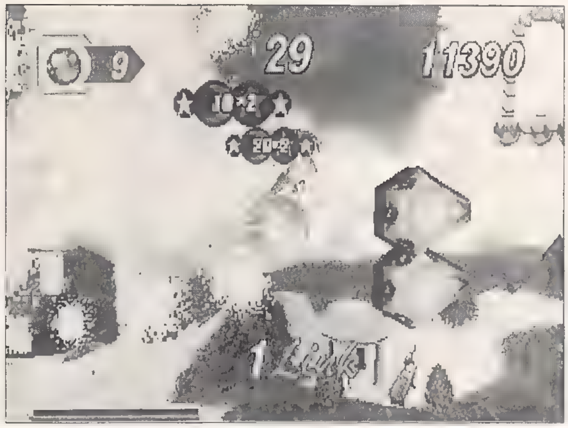


囲んだアイテムがつながり完成。

6つの遊び場でナイツが待つ

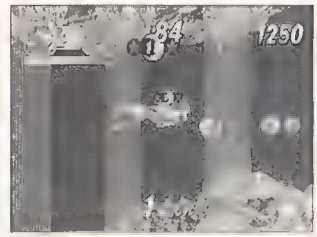


スプラッシュガーデン



明るい公園に噴水が良くマッチしている。この噴水を利用すると…。

エリオットドリームの内でゲーム開始直後すぐに選択できる、いわば1面とでもいうべきドリーム。巨大な噴水が特徴的な公園が舞台となっている。後半にはナイツが水中を泳ぐシーンもあるぞ。



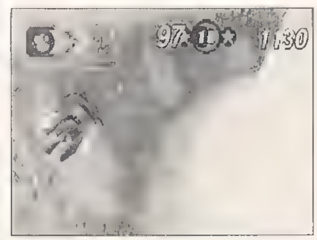
巨大な水泡の中を水中形態のナイツが泳ぐ。キモチ良く泳ごう。

フローズンベル



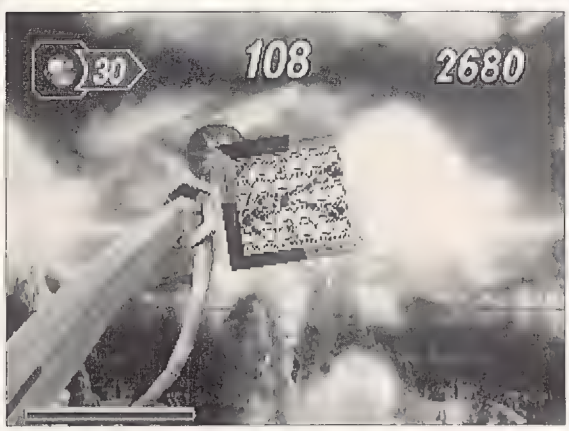
宙に浮かぶ雪玉を粉砕しながら飛ぶ。おや？雪玉の中にアイテムが？

雪山を舞台に飛び回る、寒そうなドリームがここだ。宙に浮かぶ雪玉をドリルダッシュで破壊したり、ボブスレーに変形して疾走したりと、爽快なドリームなのだ。
暑い夏場にはオススメか？



ボブスレー形態のナイツで雪の斜面を駆ける。アイテムの配置を覚えよう。

スティック キャニオン



絶叫!!金網に張り付いてのジェットコースター！これ、落ちない？

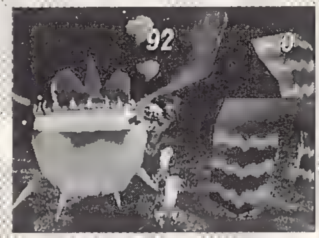
ゴツゴツした岩肌と、なにやら金属性の建築物という、奇抜な取り合わせが印象的なドリームだ。
ナイツの体自体を磁石に変えてしまう装置や、大迫力のジェットコースターなどが楽しめるぞ。



ウゴー!!ナイツになにやらたくさん引っ付いているぞ。

ドリームの最後に待つ

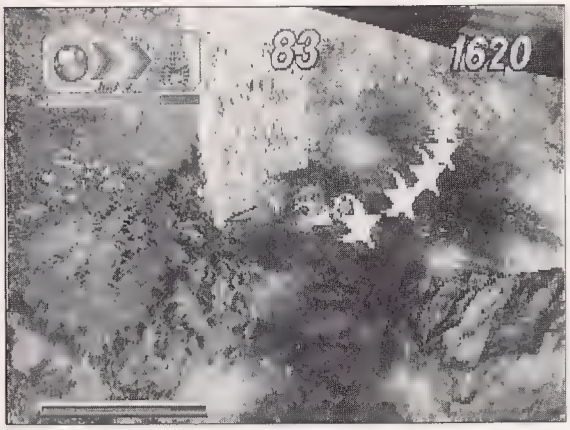
ドリームの最後に待つ、セカンドレベルのナイトメアンの中でもっとも大きな体を持つギルウィング。
セカンドレベルは、早く倒すことによって、ドリームの前半、コース部分で稼いだ得点を倍増させることができるのだが、このギルウィングは、最大の倍率である2倍をもっとも取りやすいのだ。



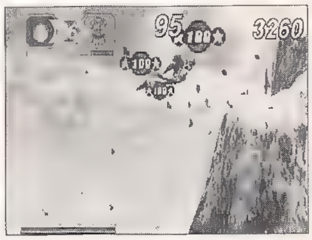
でかい！これぞ最大のナイトメアン！

ここに紹介した6つのドリームが、エリオットとクラリスの夢の世界であり、彼等とナイツの冒険の場である。とはいえ、自由を愛するナイツにとっては支配者ワイズマンの束縛から逃れ、飛び回るための遊び場に過ぎない。各ドリームに仕掛けられたさまざまなアトラクションを楽しんじゃおう。エリオットたちの持つ勇気のイデアの力でナイツとデュアライズし、夢の世界で大暴れするのだ。
サターンの電源を入れると、ほら、わんぱくなヒーローがキミの来るのを待っているハズ。

スプリング バレー

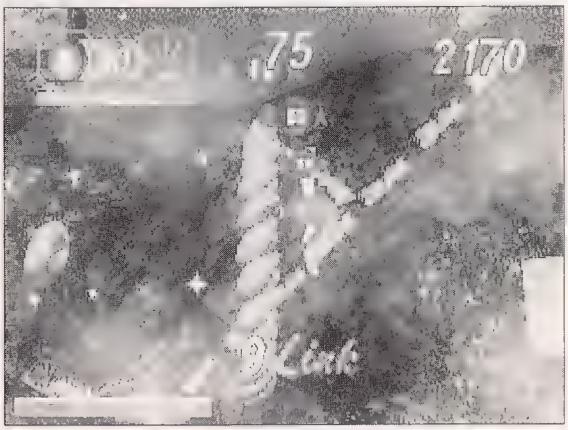

滝の裏側にアイテム群が。自然の豊かなドリームだ。

クラリスドリーム、最初のひとつは美しい山河を飛ぶ、気持ち良いドリームである。
このドリームには、さして難しい場所や奇抜な仕掛けも無く、ナイツ入門には適しているといえる。


突風の力を利用し、加速する。うまくスコアに反映させられるか？



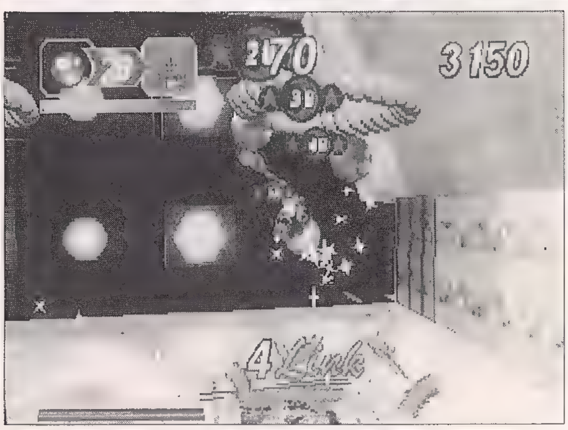
ミスティック フォレスト


霧深き森を眼下に飛ぶ、トップビューのシーン。

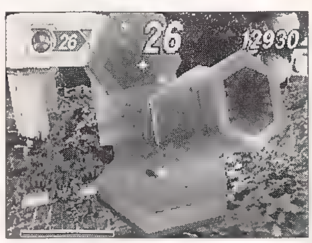
明るいスプリングバレーとは、うって変わって薄暗い森の中を飛び回るクラリスドリームである。
このドリームには謎の古代遺跡や地下洞窟があり、なにやらミステリアスな雰囲気が漂う。


地底洞窟にあんまり長居すると…危ないぞ。注意しよう。

ソフト ミュージアム

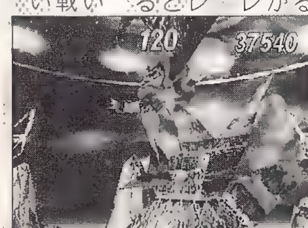

トランポリン状の壁を使って演技もできる。芸術点を狙え！

ふわふわと柔らかい地形に、壁がトランポリンになった博物館が舞台のドリーム。博物館の奥の壁が鏡でできているのが印象深い。鏡の中のリングは、鏡の中のナイツを通過させよう。


この巨大大砲はなんだ？あっ！ナイツが中に入って…。

セカンドクラスの ナイトメアン

ドリームの最後に控えるボス的ナイトメアンのなかでも、唯一のファーストレベルがこのリアラである。ナイツと同じファーストレベルだけあって、リアラとの戦いはパラループによる囲み合いになる。
また、このふたりの戦いを友達と楽しむ、2P対戦モードがオマケとして付いているのだ。


ナイツ宿命のライバル、リアラ。

やっぱスポーツだよ！スポーツ！



10種競技のデカスロンをモチーフに作ってある「デカスリート」。キャラクターも個性的で楽しいぞ！世界記録目指してレッツプレイ！

セガからのスポーツゲーム「デカスリート」は実際の10種競技「デカスロン」もモチーフに作られている。そのために、ゲーム上での競技も本物とまったくいっしょの10種目なのである。

ゲームの内容としては、1種目の競技には規定となる記録が存在し、そのノルマを越えて次の種目へと移っていかなくてはいけない。で、1つ1つの競技でより高い記録を叩き出すと高得点を獲得することができるのだ。そして最後に10種目の合計得点で競いあうゲームなのである。

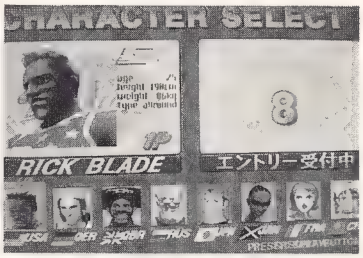
もちろん、競技別で高い記録を出し、それが今までに誰も出すことができなかった記録ならば、世界記録としてバックアップされ、自分の名前をゲームに刻むことができるのだ。これがデカスリートの売りとなる部分といっても過言ではないだろう。

特に2P同時プレイの対戦もかなり熱くなるぞ！

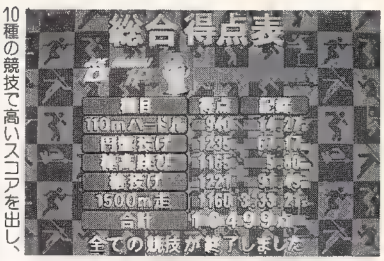
さて、気になる遊び方だが、操作法の方も誰にでもできるように簡単になっていて、スポーツゲームならではの走るボタンとジャンプボタンの2つになっている。

デカスリートでは更にテクニックを必要とされる種目があり、そのような競技ではレバーも使わなくてはいけない。

でも、基本的には操作の簡単な楽しめるゲームなのである。



キャラクター選択画面で8人の中から選手を選ぶ。



10種の競技で高いスコアを出し、総合得点で競い合うのだ。

個性豊かなキャラクター勢ぞろい！

使用できるキャラクターも全部で8名いて、それぞれ得意なタイプにわかれている。

タイプを具体的にいうと、何でもある程度こなすことのできる万能型。

高跳びや幅跳びといった跳ぶことが得意な跳躍型。

砲丸投げなどの投げることが得意、つまり力持ちの投擲型。

で、最後に速く走ることが得意な競争型だ。

この4タイプにわかれ、それぞれ自分の好きなキャラクターを選ぶことができ、10種目のクリアを目指すのだ。もちろん、キャラクターによって高記録を出すことも可能なので、世界記録を狙ってデカスリートを遊んでも楽しいぞ。

それでは、競技別でクリアするための攻略及び世界記録を出すための、アドバイス的なものを紹介していこう。

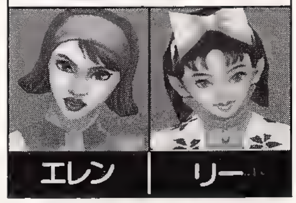
おまけとして競技によってはお遊び的な物も幾つか入っていて、それが記録に関係する場合もあれば、まったく無関係な物もあるので、見逃さないようにね。



デカスリート

1日目 100m走
クオリファイ 15秒00

この種目が得意なキャラ

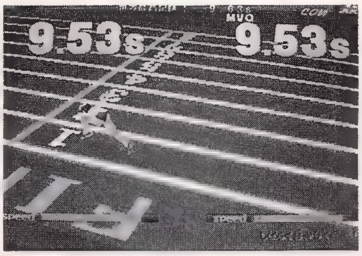

エレン　リー

1日目必ずはじめの競技となる100m走。クオリファイは15秒フラットと低くなっているので、まずここでゲームオーバーになることはない種目となる。

100m走で必要とされる操作は走るボタン（以下A）のみになり、Aボタンをより一層早く連打すればキャラも速く走るのだ。で、最後ゴールするときにジャンプボタンを押して胸出しをし、タイムを縮める。

これが、100m走の基本となる操作である。これを普通にやると、大体タイムは10秒を切るといったところ。

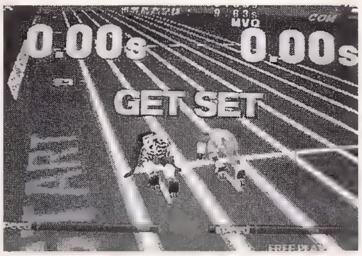
100m走の目標となる記録は9秒前半。どうすればタイムをここまで縮めることができるかというと、スタートダッシュをいかに決めるかと、Aボタン連打の正確さにある。


ゴール寸前でBボタンを押すと胸出しをする。重要だぞ。

まず、スタートダッシュについての注意点を紹介しよう。

トラック競技の種目には必ずフライングというのが存在する。これは、「ON、YOUR MARES（位置について）」、「GET SET（用意）」の合図があってからスタートするときに、合図よりも早くスタートダッシュしてしまったときの失敗の事を言う。

100m走では、このフライングを3回してしまうと普通失格になり、ゲームオーバーになってしまうのだが、デカスリートの場合はそれがない。つまり、3回目を失敗したとしてもダッシュが遅れるだけなのである。


Sの字の真ん中にスタートラインが重なったら「GO」だ！

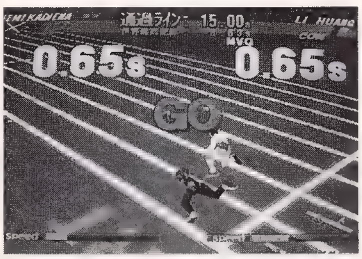

画面右下に、黄色い箱が見えた瞬間がスタートの合図だ。

さて、具体的なスタートのタイミングだが、スタート時には画面上に分かりやすい目印がある。

1回目のスタート目的は、写真Aの「GET SET」が出ているときで、画面内でトラックが回転しているときに、「S」の文字が真ん中にスタートラインがほぼ垂直に並んだときが合図となる。

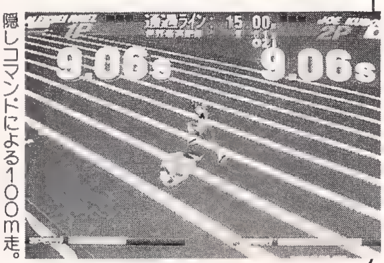
2回目以降のスタート目印は1回目と異なり、画面内のトラックの回転が遅くなる。

目印は、選手のコースの後ろに置いてある黄色い箱がそうである。この黄色い箱がトラック回転中画面右下に見えたときがスタート合図なのだ。


フライングを3回失敗しても、スタートでコケるだけなので、心配ないぞ。

この通りにスタートダッシュを決めることができれば、9秒台は簡単に出すことができる。9秒前半を叩き出すには、あとボタン連打を安定させて押さなくてはいけない。

安定させて押すというのは、ただ早くボタンを連打するのではなく、押すタイミングを、つまり周期を同じにすることが重要なのだ。この全てが決まれば9秒フラットを出すことが可能になるわけ。


隠しコマンドによる100m走。キャラクターが前転しています。



100m走での笑える物が2つある。それは、100mをずっと「前転」で転がるのと、「けんけん脚」で走るのがあるのだ。記録にはまったく無関係な物ではあるが、かなり遊べるので紹介しておこう。

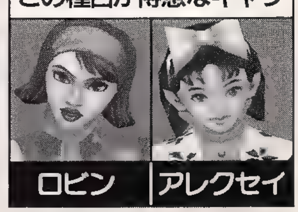
●ずっと前転！
隠しコマンドは自分の選手紹介をしているときに「⇦・⇨・A」と入力すればOK。

●ずっとけんけん脚！
コマンドは「⇧・⇦・⇩・⇨・A」と入力。

このコマンドに関しての注意点は、自分のキャラクターの選手紹介をしているときでないとコマンドを受け付けないということを、コマンド入力後に選手紹介画面をスタートボタンで省略してしまっても、受け付けてはくれないので覚えておくといいぞ。

1日目 400m走
クオリファイ 51秒00

この種目が得意なキャラ

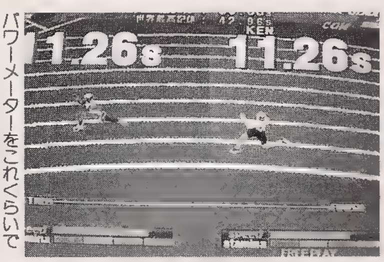

ロビン　アレクセイ

この種目を後ろの方で選んだ場合、クオリファイが高くなり、クリアするのがきつくなるので、なるべく100m走のあとに持ってくるようにしよう。

400m走では、100m走とは異なる部分がある。それは、パワーメーターの下に体力メーターが付いているということだ。この体力メーターの配分の仕方が400m走で重要となるのである。

スタートに仕方も100m走と異なり、目印となる部分がない。ただ、基本的に「GET SET」の合図から約4秒後にスタートとなるので、まずそれを覚えておいてほしい。

で、具体的な走り方であるが、始めからパワーMAXで走り続けるとすぐに体力を消耗してしまい、超スローダウンしてしまう。このようなときは、ボタン連打をやめれば一応体力を回復させることが、タイム的にかなりロスってしまうわけだ。だから400m走では、できるだけ早いタイミングでAボタンを連打し、周期を一定させなくてはいけない。


パワーメーターをこれくらいでキープしていれば問題はない。

パワーメーターを一定させる目安としては、体力ゲージを目印にするとよく、大体体力ゲージの3個目と4個目の間辺りでメーターを安定させるといいだろう。やや強めにやってもそんなに問題は生じないので、無理をして世界記録に挑戦するのも悪くはないぞ。

このやり方でやると、大体記録は43秒前半を出すことが可能である。

基本的には回数をこなした練習を必要とされるので、まずは感覚を掴むことの方が先決だぞ。

1日目 走り幅跳び

クオリファイ 7m00

この種目が得意なキャラ



Aボタン連打で助走距離を走り、踏み切りでBボタンを押してジャンプをする。これが走り幅跳びの基本となる操作である。

走り幅跳びでの注意点は、踏み切りのタイミングとジャンプをしたときの角度に全てがかかっている。

幅跳びはクオリファイが7m00と低く、ゲームオーバーになることも考えなくてよい。この種目で高い記録を狙うにはカール・ヴァインといった跳躍の得意な選手が有力といえる。

具体的な記録の出し方は、助走距離でパワーメータをMAXまでため、できるだけ踏み切りギリギリでBボタンを押してジャンプする。で、Bボタンを押すと角度が上がっていくのだ。このときのベスト角は25度になる。この角度は失敗したとき、高すぎるのに比べ低めの方が飛距離が伸びるので、覚えておくといいだろう。

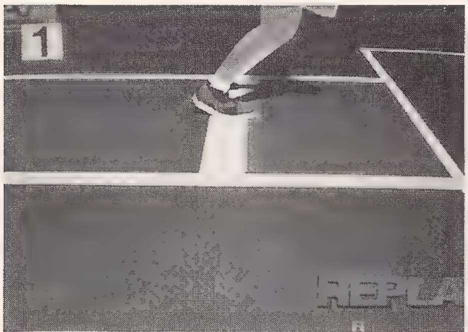
パワーMAXで踏み切りも決まり、角度も決まった場合、キャラクターが空中にいるときにBボタンを再び押す。これが幅跳び最後のコツになる。このBボタンを押すことによって、キャラクターは空中で脚を前に出す行動になり、より記録を伸ばすことができるのだ。

これらの全部パーフェクトで決めると、9m50cmまで跳べることが可能になるのだ。空中を歩け！

走り幅跳びにも隠し技が1つ存在する。基本的には記録に関係なく、見た目が「カール・ルイス」のようでカッコがいい上に大幅に記録を伸ばす事が可能だ。コマンドは恐らくお遊びの中では一番難しくなっていて「⇩・⇘・⇨＋B」となっている。

コマンドを見てもらえば分かる通り、コマンドを入力するタイミングというのがジャンプと同時になっている。だから、普通では右手でAボタンを押して走り、左手でジャンプをするのでレバーを握っている暇などない。

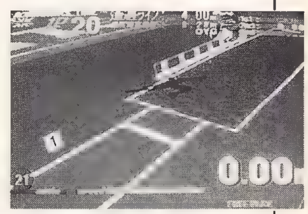
つまり、この跳び方はパワーを落とすのを覚悟でやるしかないのだ。非常に難しい跳び方だが、上手くやれば10m近い好記録を望めるはず。でも、誰かもう1人にレバー操作をしてもらってやることも可能だぞ。



幅跳びのテクニック、⇧⇘⇨＋Aを入力してジャンプする。



すると、本物っぽく跳びながら足を漕ぐ！

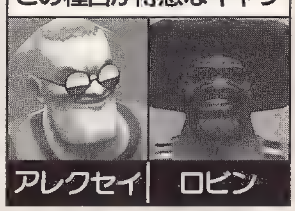


この踏切もファウル。チェックが厳しい。狙いはいいぞ。

1日目 砲丸投げ

クオリファイ 18m00

この種目が得意なキャラ



1日目の種目の中ではわりときつい競技になる。この砲丸投げ。キャラクターの性能が意外にでて、ロビンやアレクセイ以外だと飛んでも23mが限界で、パワーが少ないと18mも越えることもきつくなってくる。

砲丸投げは、ゲーム説明ではパワーメーターが勝手に増減していて、MAXになったときにタイミングよくBボタンを押して角度を合わせる。となっているが、砲丸投げの隠しお遊びでそれを解消することができるのだ。

この具体的なやり方を説明していこう。

まず、始めに覚えておいてほしいのは、レバーを回転させることによってパワーメーターをためることができるということだ。これで、一発決めとなる投げ方よりも、確実にパワーを溜めてから投げることができるようになるのだ。

始め、パワーが増減しているときになるべくMAXに近いところでレバーを回転させる。すると、メーターが回し始めたところで止まり、そのままレバーを回転し続けると、MAXまでいかなかった分のパワーを溜めることができるのだ。

このときの投げモーションは、円盤投げのように回転してから投げるようになり、キャラクターの回りにも残像が付く。大体Bボタン（投げる）を押すタイミングは、キャラクターがグランドに対して真正面になったときがベストである。

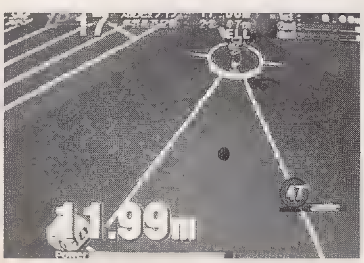
で、投げるときの角度は45度がベスト角になり、失敗したときはそれより高めの方が、低かったときよりも記録は伸びる。

これらをちゃんと決めることができれば、26mを超すことも可能になるのだ。一説によると、できるだけ左の方に投げた方が記録が伸びやすい、空に浮いている飛行船で風向きが変わる、などの噂もあるところでは飛び交っているが、実際にはそういうことはないので、信じないように。でも、ネタ的には面白いね。

最後に、砲丸投げのパワーメーター増減に関した情報だが、ここでAボタンを連打するとメーターの増減の仕方が速くなる。しかし、まったく記録に影響がなく、逆にレバーを回転させるタイミングが難しくなるのでやめた方がいいぞ。



飛行船はスタートボタンを押すと回転し始める。意外と謎。



視点を切り替えることが可能。ちなみに無意味だ。



メーターが増減していて、MAXに近いときにレバーを回しはじめる。



MAXでなくてもためることができ、投げ方も回転投げになる。

1日目 走り高跳び

クオリファイ 2m00

走り高跳びは、本物のように跳び方が3種類あり「ベリーロール」、「正面跳び」、「背面跳び」の中から自分で好きなのを選ぶことができるのだ。基本的に高跳びは、跳ぶコツさえ掴んでしまえばクリアすることが簡単で、それはどの跳び方を使ってもいえることである。

だが、世界記録を狙うにはやはり背面跳びでないと無理になってくる。一応走り高跳びの世界記録は、限界値となる2m60cmで、カール・ヴァインなら跳べることが可能だ。

さて、跳ぶためのコツの方に移るが、走り高跳びで難しい点は基本的に1つで、それは踏み切るタイミングである。踏み切りさえ決めることができれば、角度を合わせることも簡単だし、飛んでいる最中の脚抜きなども問題はない。

始めから説明していくと、助走距離をAボタンで走り、パワーメーターをMAXにする。で、問題となる踏み切りのタイミングだが、バーのほとんど目の前で跳ぶのが理想になる。具体的にいうと、大体バーから1キャラ分離れたくらいで跳ぶのがベストで、角度は50から60度。この角度調整は、バーから近ければ近い程角度も高くなり、遠目で跳んでしまった場合は角度を少し低めにするといった感じだ。

跳んだときにもう一つ重要なことがある。それは、先程も説明したが、脚抜きである。

これは、思ったよりも難しくなく、跳んだ瞬間にレバーを下に入力すればいいだけだ。

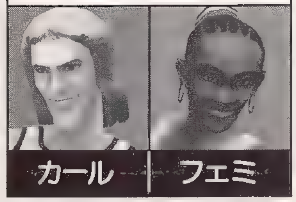
これをやらないと、腰は飛び越えているが脚が引っ掛かってしまいバーを落としてしまうのである。だから、必ずやらなくてはいけないということを覚えておこう。

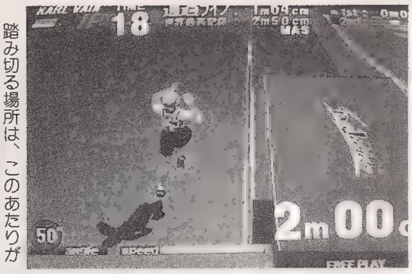
これをちゃんと決めると、2m60cmを跳ぶことができるのだ。でも、跳ぶときはバーに体が擦ってギリギリで跳ぶ感じだぞ。



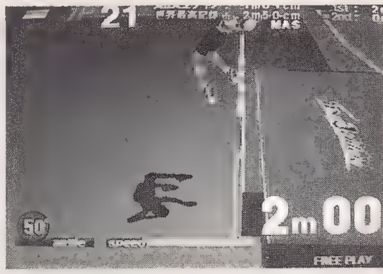
3種類の跳び方があり、正面跳びなんかはかなりお洒落だ。

この種目が得意なキャラ

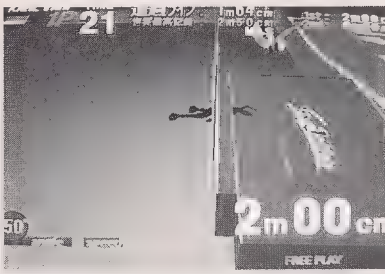




踏み切る場所は、このあたりがベスト。で、角度は50度。



飛んだらすぐにレバーを下に入れっぱなしにするのだ。



足を上に上げて、バーを越えやすくなるのだ。すごい重要だぞ。

2日目 110mハードル

クオリファイ 13秒00

2日目最初の競技になる110mハードルは、クオリファイが13秒フラットときつくなっていて、ハードルを3回ひっかけてしまうとゲームオーバーは確実だ。

基本的な操作方法はこれといって難しくなく、100m走にジャンプが加わっただけと考えてよい。

110mハードルを速く走るには、2つのコツがある。

1つはスタートダッシュ。2つ目は、ハードルを跳ぶときのタイミングだ。まずは、この2つを詳しく説明していこう。

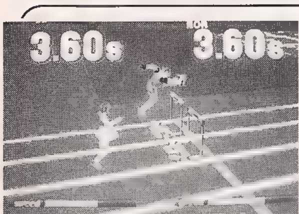
スタートダッシュは100m走や400m走と同じで、「GET SET」の合図から約4秒後にスタートする。これは、慣れと感覚が必要とされ、特に目印となる物もない。

次にハードルの跳び方だが、跳ぶときに注意しなくてはいけない点というのが幾つかある。

基本的に110mハードルは、ハードルをできるだけ早く跳び、地面を多く走った方がタイムを縮めることができる。つまり、ハードルを飛び越える際、対空時間が長いと走っているスピードが落ちてしまい、時間を損してしまうのだ。これが、110mハードルに関した重要な点なので覚えておいてほしい。

ハードルを跳ぶときの具体的なコツを紹介しよう。

ハードルを跳ぶときの重要な点は、ハードルをできるだけ引き付けることにある。そうすると、先ほど説明した通り速いジャンプでハードルを飛び越すことができるのだ。



だいたい、トラックに書いてある字の手前で飛ぶとベスト。

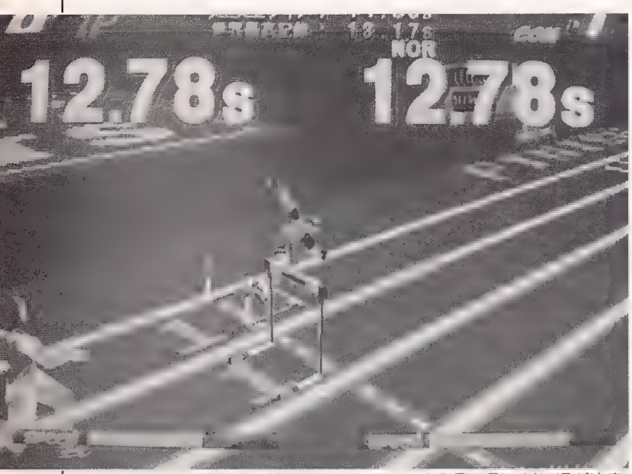
この種目が得意なキャラ



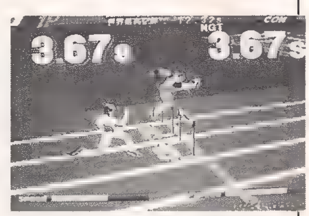
注意点としては、ハードルを跳ぶパターンが3つあるということ。説明した跳び方がベストの跳びかたになるが、ほかにも2つあり、遅めに跳ぶと対空時間が長い跳びかたになる。

もう1つが最悪で、ハードルを引き付け過ぎて跳ぶと、跳んだときに爪先を引っ掛けてしまいハードルを倒してしまうのだ。このときは、必ず次のハードルも飛び越えることができず、かなりのタイムロスをしてしまうので注意しよう。

競争方のキャラクターにはよくありがちだぞ。



着地でハードルをひっかけてしまう例。引き付け過ぎ注意。

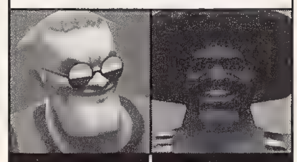


3回失敗すると確実にゲームオーバーになるぞ！

2日目 円盤投げ

クオリファイ 75m

この種目が得意なキャラ



アレクセイ ロビン

アレクセイ、ロビン以外のキャラクターだと結構ここで終わることが多い円盤投げ。

クオリファイの方は75とかなり高めになっていて、ちょっとした角度調整ミスやパワー不足でクリアできない場合がある。

円盤投げでは、始めから砲丸投げのようにレバーを回転させてパワーを溜める。これに関してはパワーメーターが増減するということがないので、砲丸投げよりも簡単といえる。

重要な点といえば、投げるタイミングとパワーの溜め方、この2つである。これは、投げ方が砲丸投げに似ているためタイミングが取りづらくなっているので、メーターの増減がないので、パワーを溜めるのにちょっとしたコツが必要とされるのだ。

では、始めから説明していこう。

まず、パワーを溜めるときのコツだが、レバーをいきなり回転し始めても上手くパワーはたまらない。始めの画面を見てもらえば分かると思うが、キャラクターは体を捻って「いち、に」とタイミングを取っている。ここが重要となる。

タイミングを取っているとき、円盤を体の後ろの方へ持っていったときがレバーを回し始める合図である。このときにパワーを溜めると、適当に溜めようとしたときよりも1、5倍位の早さでパワーを溜めることができ、かなりの余裕ができるわけ。

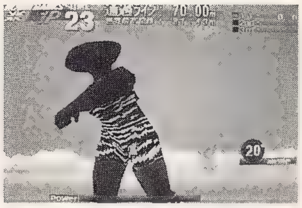
普通にパワーを溜めようとして、MAXにならないときが意外に多いので覚えておいた方がお得な情報だぞ。

で、次に投げるタイミングだが、砲丸投げは回転し始めてから結構早めに投げるが、それに対し円盤投げはかなり遅めに投げるようにできている。

大抵、砲丸投げと同じタイミングで投げてしまい、早過ぎてファウルになってしまいがちだ。投げるタイミングは、砲丸投げがグランドに対し正面なら、円盤投げは胸が画面左の方へ向いたときが投げるときである。タイミング的にはすごく遅く感じられるが、実際にはグランドの左寄りに投げるので問題はない。

投げたときのベスト角もやはり砲丸投げと同じで、45度。失敗したときも低めよりか高めになった方が記録も伸びやすいぞ。

なお、円盤投げの上空にも飛行船が飛んでいて、向きを動かすことができるが、記録にはなんの影響もなく、ただのお遊びとなっている。



キャラクターが手を後ろに回し、力をためたとき、ここでレバーを回せ！



砲丸投げとタイミングがダブりがち。遅めがよい。

2日目 槍投げ

クオリファイ 85m00

この種目が得意なキャラ



アレクセイ ロビン

比較的簡単な種目になる槍投げは、操作方法も走た幅跳びとにていて理解しやすい競技である。

槍投げの難しい点は、投げるタイミングと投げたときの角度調整。この2つが決まれば、簡単に世界記録を狙うことも可能なのだ。

槍投げのコツは、まず、助走距離をAボタン連打で走り、パワーメーターをMAXまで溜める。で、助走の部分の地面が緑色になるとパワーメーターが固定される。ここまでくると、もうボタン連打をする必要がなくなり、あとは踏み切るタイミングを見計らうだけだ。

投げるところは、一応目印が存在する。地面の緑色の芝生に切れ目が入っているのだが、その切れ目がそうである。この切れ目がファウルラインから1つ目のところが目印になり、ここで投げるとちょうどギリギリでファウルにならないのだ。意外にも分かりやすいので、練習をする必要はないと思う。

で、槍投げで一番難しいのは次の投げたときの角度調整である。ほかの競技と角度変化のスピードが異なり、槍投げの場合はやけに角度変化が速くなっているのである。

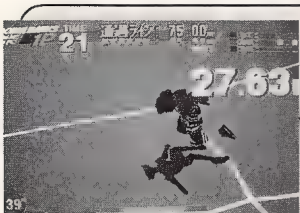
だから、ベスト角度である45度にあわせるのが難しく、大抵行き過ぎてしまい40度位になりがちだ。

これは、アドバイス的な物がなく、慣れが必要となってくるので練習してもらうしかない。

これを決めることができれば、97m後半を出すことが可能になり、世界記録も夢ではなくなるぞ。



ここで、Bボタンを押して投げる。



すると、「ほらね、ギリギリでしょ」

タイミング重視「ステップ投法」

槍投げの隠しテクニックで「ステップ投法」というのがある。

これは、基本的には記録に関係することもなく、普通に投げるよりはかなり難しくなっているので、無理をしてやる必要はない。

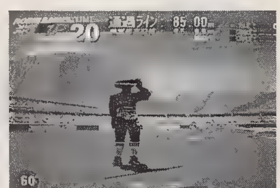
しかし、一応やり方を紹介しておこう。

始め、助走距離でパワーを半分位にあわせて走る。このメーターをあわせる目印は、パワーメーターの上にもう1つメーターがあり、緑色のなるべく右側にあわせる。で、固定されるところまでそのまま走るのだ。

次に芝生の上を走ると、キャラクターは「タッタ・タッタ」とスキップをし始め、どんどん槍の角度を垂直にしようとする。こうなればとりあえず成功だ。

あとは、普通にやったときと同じところで投げればよいだけ。ここでの難点は、ただせさえ槍投げは角度調整が速く難しいのに、ステップ投法はさらに角度のスピードが倍近く速くなっていて、あわせるのが難しいのだ。

遊び程度にやるならいいが、世界記録を狙っているときは、まず決まらないのでやめておいた方がいいぞ。



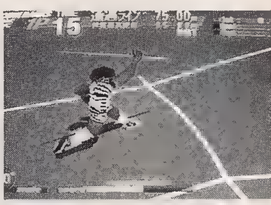
ステップ投法はこの助走距離をゆっくり走る。



メーターを緑色のところにあわせると、タイミングを取る。



で、ここら辺で投げるのだが…、



角度の変化が、普通よりもかなり早くなっている。注意。

デカスリート

2日目 棒高跳び

クオリファイ 5m90cm

この種目が得意なキャラ



カール　ロビン

2日目、最後の競技になる「棒高跳び」は一番楽な種目である。操作手順は覚えなくては難しい物の、一度覚えてしまうとミスをするところが少ないのだ。

これもまた、基本的な操作の仕方は走り幅跳びと似ていて、Aボタンで走り、Bボタンで跳ぶだけだ。

では、始めから説明していこう。

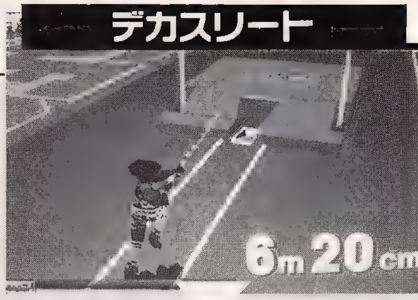
助走距離では、Aボタンを連打してパワーメーターをMAXにする。で、問題の踏み切りだが、助走ラインに引いてある線をキャラクター2キャラ分位越えてから、Bボタンを押して棒を穴に突き刺す。

次に棒を刺したあと、キャラクターは反動で上に上がっていく。これと同時にパワーメーターの下にある緑色のメーターも溜り始める。この間Bボタンは押しっぱなしだ。

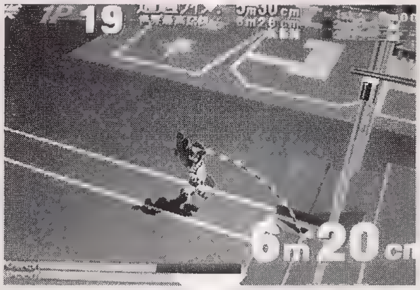
で、この緑色のメーターがMAXになったらBボタンを離してゲージを固定させ、棒がほぼ垂直になったら再びBボタンを押して、バーを飛び越えるのだ。

とまあ、これが具体的な操作手順とコツになり、練習を積めば簡単にできるようになる。ちゃんと2つのメーターをMAXで決めれば、6m30cmを跳ぶこともできるので、レッツチャレンジ！

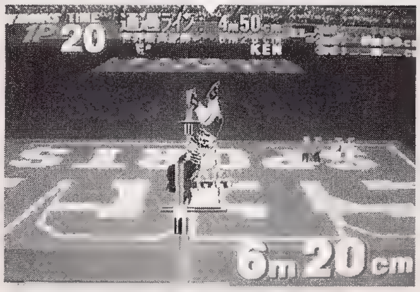
ちなみに、ロビンがかなり得意とする種目だぞ。



パワーをためて、ここでBボタンを押し、棒をつく。



もう一つの反動メータもMAXまでためる。



で、棒が垂直になったら棒を離すのだ。これで、OK。

2日目 1500m走

クオリファイ 5分

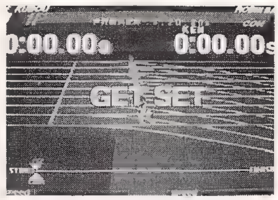
この種目が得意なキャラ



アレクセイ　ロビン

デカスリート最後の種目になる「1500m走」。ここまでくれば、もうクリアしたも同然で、5分以内にゴールすればよいのだ。

1500m走は100m走とは異なり、フライングがないということをまず覚えておこう。だから、スタート時では始めからAボタンを連打しておき、スタートダッシュでCPUを離しにかかろう。



1500mはフライングがないので、ボタン連打OK。

次に具体的な走り方だが、これもまた400m走のように体力ゲージが存在し、それを消耗してしまうとキャラクターの走るスピードが急激に遅くなってしまうのだ。

1500m走で速く走るコツは、この体力ゲージの配分の仕方にある。400m走の場合は、メーターを一定させてゴール寸前でゲージがなくなるような走り方をしたが、1500mはトラックを3周半しなくてはいけないので、体力を温存させる意味がない。

体力ゲージの使い方は、スタート時MAX辺りを保ち、赤色になったらAボタン連打をやめる。Aボタン連打をやめても、1500mはメーターの真ん中辺りを自動で保ってくれるようになっていて、それで体力を回復させることができるのだ。で、再び青色までゲージがたまったらメーターMAXを保つ。

基本的にこれが1500m走の速く走るコツである。

この他で速く走るには、ライバルとなるCPUに背中から押してもらうのがあり、これをやるとかなりタイムの方も縮めることができるようになる。

最終的には、CPUに数多く押してもらい、できるだけ体力ゲージ赤色の部分で我慢して走り続けるかで記録を叩き出すことになるのだ。



邪魔な相手はBボタンでショルダータックルだ。

とまあ、ひと通りデカストリートの10種競技を説明してきたが、全てのコツとしては、ボタンを連打するときただ速いのではなく、できるだけ叩く周期を安定させないと速く走ることはできず、記録を狙うには数をこなした慣れが必要になってくるのだ。

とりあえず説明してきた注意点、コツを覚えてプレイしてみてくれ。なお、ある程度高い記録を出して10種目をクリアした場合、総合得点は13000点以上簡単に出すことができるので、これも同時にチャレンジしてみるといいぞ。

種目	コマンド	事柄
100m走	⇨・⇦・A	前転する
100m走	⇧・⇦・⇩・⇨・A	けんけん足する
走り幅跳び	⇩↘⇨A	足漕ぎで跳ぶ
砲丸投げ	レバー回転	パワーをためることができる
砲丸・円盤投げ	1Por2Pスタートボタンを押す	飛行船が回転する
槍投げ	パワーを緑色で固定する	ステップ投法になる
1500m走	Aボタンを押す	相手選手を飛ばすことができる

可愛いくせにちょっぴりハード



セガといえばソニック。
可愛い2頭身キャラ達の闘う3D対戦ゲームだ。

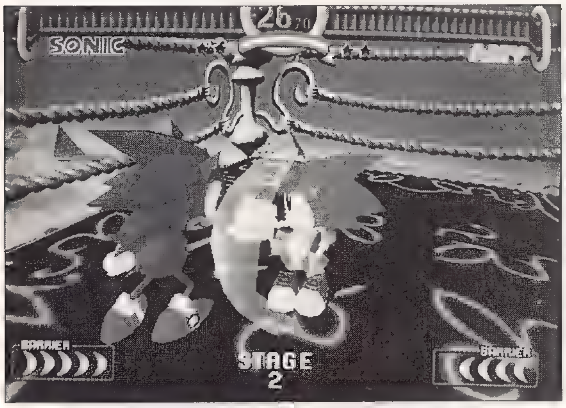
防御の基本はバリア

基本的な操作はごく簡単、レバー左右で前後移動、下に入れるとしゃがみ、上に入れるとジャンプする。

3つあるボタンはそれぞれパンチ、キック、バリアになっているが、このバリアがこのゲームを特徴づけている。

このバリア、他の対戦格闘のような中段、下段といった概念がなく投げ以外のすべての攻撃を防ぐことができるのだ。しかし、このバリアは一部の技で破壊することが可能で、一回破壊されるごとに画面下のバリアゲージが一つずつ減っていってしまい。バリアゲージがなくなってしまうとバリアで相手の攻撃を防ぐことができなくなってしまうのだ。

バリアの回数制限は1試合通して5回。たとえば1ラウンド目にバリアゲージがなくなってしまった場合、2ラウンド目以降はバリアなしで闘わなくてはならないのだ。



とりあえずはバリアで安心。でも「ピコッ」て破壊されます。

バリア破壊にはよけよけ

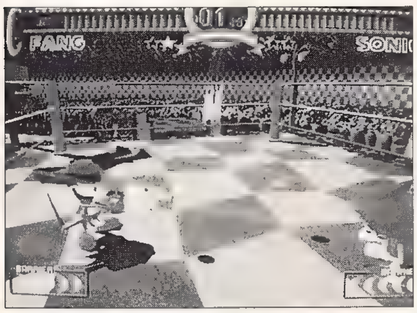
そこで必要になってくるのがP+K+B同時押しによる「よけ」。相手の攻撃を横によける行動だ。

バリアゲージがあってもソニックのスピンアタックなど1度に4つもバリアを破壊する攻撃もあるのでこういうのは「よけ」でないと防いだとはいえないのだ。

レバーを前か後ろに入れながらP+K+Bで相手に近づくように、または遠ざかるようによけることも可能で、P+K+B×2で普通より大きくよけることもできる。

また、ちょっと特殊なものに「回り込み」がある。これは投げ扱いで相手の近くでP+K+Bで相手の真後ろへ一気に回り込むことができる。

そのうえバリアを破壊することもできるのだ。



よけを駆使してフィールドを駆け回る対戦がこのゲームの醍醐味。

しゃがんどく？

バリアしても、場合によってはしゃがんでも喰らってしまう「投げ」。これを確実に防ぐ方法は「ジャンプ」と「しゃがむ」の2つだ。

ただし、バークのみは「しゃがめない」というとんでもないキャラ特性を持っていたりする。

浮いたら受け身ね

派手な演出と同様ぶっ飛び方も尋常ではない。

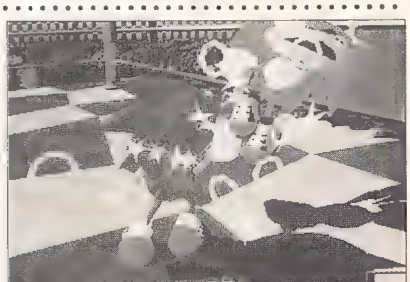
浮かされたとき、P+K+Bで受け身を取ることが可能で、ダウンせずに着地、または空中から攻撃することも可能だ。ただし、相手にばれているとやはり空中追い打ちや着地に投げを喰らってしまう。後ろに投げるスペースがあれば⇦P+K+Bで遠くに着地することができるぞ。

まあ時にはあえて受け身を取らないことも重要だ。

ハイパーモードだ！

⇦P+Kでバリアゲージを一つ消費してハイパーモードを発動させることができる。

この間、ものすごい勢いで技を繰り出し続けることができるほか、各キャラ固有の「ハイパー技」が使えるようになる。



一気に攻めきるかバリアを大事にため込むか。

ストーリー

ソニックの度重なる活躍で平和な日々が続いていた地上に、突然大量のロボットが現れ、地上を荒し回り始めました。「これはエッグマンのしわざに違いない！でも、あんなにたくさんのロボットがいったいどこから…」、そうつぶやいたテイルスのところに、エスピオから緊急連絡が入りました。

エスピオから送られてきた映像には、衛生軌道上に浮かぶ巨大な腰塞が映っていました。Dr．エッグマンが巨大宇宙要塞〝デスエッグ2〟から大量にロボットを降下させていたのです！

ソニックはテイルスの作った1人乗りの宇宙ロケット〝LUNA POX号〟で単身デスエッグ2に乗り込むことを決意しました。しかしロケットを飛ばすためには、動力源となる8つのカオスエメラルドを集める必要があります。カオスエメラルドは世界に散っているソニックの仲間たちがエッグマンに悪用されないよう、バラバラに保管していたのです（そのうち1個はファングに盗まれてしまっていますが…）。

まずソニックとテイルスはナックルズのもとへ飛びました。話を聞いたナックルズは「ロケットが1人乗りなら、一番強い奴が行くべきだろ？」とソニックを挑発してきます。もちろん自分が一番と信じているソニックは、受けて立つぜ！とばかり勝負を始めようとしますが、テイルスが2人の間に割って入りました。テイルスは、リングの中でフェアに勝負して、世界の仲間たちを勝ち抜いた者がロケットに乗ることにしようと提案したのでした…。

果たして、すべての仲間に勝ち抜いて、カオスエメラルドを集め、世界を救うのは誰か？ 運命のゴングが今、鳴り響きます。

ソニック・ザ・ファイターズ

ナックルズ

技名	コマンド
ジャブ	Ⓟ
パンチキック	ⓅⓀ
ジャブ、ストレート	ⓅⓅ
ワンツーアッパーカット	ⓅⓅⓅ
ジャブゲットビハインド	Ⓟ[接近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
ワンツーゲットビハインド	ⓅⓅ[接近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
はさみパンチ	⇨Ⓟ
頭つき	⇨⇨Ⓟ
アッパーカット	⇩Ⓟ
ライジングアッパー	⇦⇦Ⓟ
スピンアタック	⇩Ⓟ
ぐるぐるパンチ	⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ
キック	Ⓚ
ダブルキック	ⓀⓀ
トリプルキック	ⓀⓀⓀ
サイドキック	⇦Ⓚ
ダブルサイドキック	⇨ⓀⓀ
トリプルサイドキック	⇦ⓀⓀⓀ
馬キック	⇨⇨Ⓚ
ナックルグライダー	Ⓟ+Ⓚ
あっち行けキック	Ⓚ+Ⓑ
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ
ロケットミサイル	[壁後]⇦Ⓚ
シャドーパンチ	[敵近]Ⓟ+Ⓑ
シャドーパンチセカンド	[敵近]Ⓟ+ⒷⓅ
ナックルスペシャル	[敵近]Ⓟ+ⒷⓅⓅ

技名	コマンド
武器取り	[敵近]Ⓟ+Ⓑ
足踏み	[敵近]Ⓚ+Ⓑ
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よけパンチ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓚ
よけボディタイプ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
ぶんづけ	[ダウン]⇩Ⓚ
つきとばし	[走り]Ⓟ
ドロップキック	[走り]Ⓚ
ふり向きパンチ	[背後]Ⓟ
ふり向きハイキック	[背後]Ⓚ
ホップパンチ	⇧Ⓟ
ハイキック	⇧Ⓚ
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ
ホップキック	⇧[空中]Ⓚ
ボディタイプ	⬆Ⓟ
ふんづけタイプ	⬆Ⓚ
エアスピン	⬆[空中]Ⓟ
エアキック	⬆[空中]Ⓚ
エアハイパースタート	⬆[空中]Ⓟ+Ⓚ
ウォールスピン	[壁登り]Ⓟ
ウォールスタンプ	[壁登り]Ⓚ
ハイパーアッパー	[ハイパー]⇨⇩⇦Ⓟ
ハイパーダブルアッパー	[ハイパー]⇨⇩⇦ⓅⓅ
よわよわパンチ	[小さい]Ⓟ

ティルス

技名	コマンド
パンチ	Ⓟ
パンチキック	ⓅⓀ
ダブルパンチ	ⓅⓅ
ぽかぽかコンボ	ⓅⓅⓅ
パンチまわりこみ	Ⓟ[接近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
ダブルパンチまわりこみ	ⓅⓅ[接近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
はさみパンチ	⇨Ⓟ
ぐるぐるパンチ	⇦Ⓟ
ぽかぽかパンチ	⇨⇦⇩⇨⇦Ⓟ
スピンアタック	⇩Ⓟ
キック	Ⓚ
ダブルキック	ⓀⓀ
トリプルキック	ⓀⓀⓀ
回転キック	⇩Ⓚ
回転ダブルキック	⇩ⓀⓀ
ぐるぐるキック	⇦ⓀⓀⓀ
馬キック	⇨⇨Ⓚ
プロペラダッシュ	Ⓟ+Ⓚ
プロペラダッシュL	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)
プロペラダッシュR	Ⓟ+Ⓚ(Ⓚ)
プロペラダッシュF	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ+Ⓚ)
あっち行けキック	Ⓚ+Ⓑ
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ
ふりむき	⇩Ⓟ+Ⓚ
ロケットミサイル	[壁後]⇦Ⓚ
ひこうき落とし	[敵近]Ⓟ+Ⓑ

技名	コマンド
武器取り	[敵近]Ⓟ+Ⓑ
ひこうき投げ	[敵近]⇨⇨Ⓟ+Ⓑ
足踏み	[敵近]Ⓚ+Ⓑ
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よけパンチ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓚ
よけスピンダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
ふんづけ	[ダウン]⇩Ⓚ
つきとばし	[走り]Ⓟ
馬キック	[走り]Ⓚ
ふり向きパンチ	[背後]Ⓟ
ふり向きハイキック	[背後]Ⓚ
ホップパンチ	⇧Ⓟ
ハイキック	⇧Ⓚ
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ
ホップキック	⇧[空中]Ⓚ
スピンダイブ	⬆Ⓟ
ふんづけダイブ	⬆Ⓚ
エアスピン	⬆[空中]Ⓟ
エアキック	⬆[空中]Ⓚ
エアハイパースタート	⬆[空中]Ⓟ+Ⓚ
ウォールスピン	[壁登り]Ⓟ
ウォールスタンプ	[壁登り]Ⓚ
よわよわパンチ	[小さい]Ⓟ

ビーン

技名	コマンド
くちばしアタック	Ⓟ
ダブルくちばし	ⓅⓅ
トリプルくちばし	ⓅⓅⓅ
くちばしラッシュ	ⓅⓅⓅⓅ
きつつきアタック	ⓅⓅⓅⓅⓅ
きつつきストレート	ⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ
くちばしまわりこみ	Ⓟ[接近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
ダブルくちばしまわりこみ	ⓅⓅ[接近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
ぐるぐるストレート	Ⓟ
ぐるぐるストレートばくだん投げ	⇨ⓅⓅ
ばくだん3つ投げ	⇩Ⓟ
ぐるぐるアッパー	⇩Ⓟ
ぐるぐるアッパーばくだん投げ	⇩ⓅⓅ
ばくだん投げ	⇩Ⓟ
キック	Ⓚ
ダブルキック	ⓀⓀ
トリプルキック	ⓀⓀⓀ
サイドキック	⇩Ⓚ
ダブルサイドキック	⇦ⓀⓀ
トリプルサイドキック	⇦ⓀⓀⓀ
ばくだんシュート	⇨Ⓚ
馬キック	⇨⇨Ⓚ
あっち行けキック	Ⓚ+Ⓑ
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ
ロケットミサイル	[壁後]⇦Ⓚ
くちばしショット	[敵近]Ⓟ+Ⓑ
武器取り	[敵近]⇩Ⓟ+Ⓑ

技名	コマンド
もーれつアタック	[敵近]⇦⇦⇦Ⓟ+Ⓑ
足踏み	[敵近]⇩⇨Ⓚ+Ⓑ
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よけくちばし	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓚ
よけくちばしダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
ふんづけ	[ダウン]⇩Ⓚ
ダッシュくちばし	[走り]Ⓟ
馬キック	[走り]Ⓚ
ふり向きローパンチ	[背後]Ⓟ
ふり向きパンチ	[背後]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
ふり向きハイキック	[背後]Ⓚ
ホップパンチ	⇧Ⓟ
ハイキック	⇧Ⓚ
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ
ホップキック	⇧[空中]Ⓚ
くちばしダイブ	⬆Ⓟ
ふんづけダイブ	⬆Ⓚ
空中ばくだん	⬆[空中]Ⓟ
エアキック	⬆[空中]Ⓚ
エアハイパースタート	⬆[空中]Ⓟ+Ⓚ
ウォールくちばしダイブ	[壁登り]Ⓟ
ウォールスタンプ	[壁登り]Ⓚ
ビーンワープ	[ハイパー]⇩⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よわよわパンチ	[小さい]Ⓟ

ソニック

技名	コマンド
パンチ	Ⓟ
パンチキック	ⓅⓀ
ダブルパンチ	ⓅⓅ
トリプルパンチ	ⓅⓅⓅ
パンチラッシュ	ⓅⓅⓅⓅ
スーパーラッシュ	ⓅⓅⓅⓅⓅ
ラッシュスピン	ⓅⓅⓅⓅ⇩Ⓟ
パンチまわりこみ	Ⓟ[接近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
ダブルパンチまわりこみ	ⓅⓅ[接近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
はさみパンチ	⇨Ⓟ
バレートス	⇩Ⓟ
トス&アタック	⇦Ⓟ⇧Ⓟ
ぐるぐるパンチ	⇨⇩⇦⇧⇨Ⓟ
スピンアタック	⇩Ⓟ
スパイラルスピン	⇦⇩Ⓟ
スパイラルスピンフェイント	⇩⇩ⓅⓅ
スパライルスピンダブルフェイント	⇩⇩ⓅⓅⓅ
キック	Ⓚ
ダブルキック	ⓀⓀ
トリプルキック	ⓀⓀⓀ
サイドキック	⇦Ⓚ
ダブルサイドキック	⇩ⓀⓀ
トリプルサイドキック	⇩ⓀⓀⓀ
レッグスロー	⇦Ⓚ
馬キック	⇨⇨Ⓚ
あっち行けキック	Ⓚ+Ⓑ
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ
ふり向き	⇩Ⓟ+Ⓚ
スピンロケットミサイル	[壁後]⇦Ⓚ

技名	コマンド
ヘッドスピン	[敵近]Ⓟ+Ⓑ
武器取り	[敵近]⇩Ⓟ+Ⓑ
足踏み	[敵近]⇩⇩Ⓚ+Ⓑ
目回しスピン	[敵近]⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓑ
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よけスピン	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓚ
よけスピンダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)⇩Ⓟ
ダッシュスピン	[走り]Ⓟ
ドロップキック	[走り]Ⓚ
ふり向きパンチ	[背後]Ⓟ
ふり向きハイキック	[背後]Ⓚ
ふんづけ	[ダウン]⇩Ⓚ
ダブルスピン	[ダウン]⬆Ⓟ⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ
ホップパンチ	⇧Ⓟ
ハイキック	⇧Ⓚ
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ
ホップキック	⇧[空中]Ⓚ
スピンダイブ	⬆Ⓟ
ふんづけダイブ	⇧Ⓚ
エアスピン	⬆[空中]Ⓟ
エアキック	⬆[空中]Ⓚ
エアハイパースタート	⬆[空中]Ⓟ+Ⓚ
ウォールスピン	[壁登り]Ⓟ
ウォールスタンプ	[壁登り]Ⓚ
エメラルドダイブ	[ハイパー]⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
よわよわパンチ	[小さい]Ⓟ

エスピオ

技名	コマンド
スラップアタック	Ⓟ
スラップキック	ⓅⓀ
ダブルスラップ	ⓅⓅ
ダブルスラップアッパー	ⓅⓅⓅ
べろパンチ	⇨Ⓟ
頭つき	⇨⇨Ⓟ
エスピオチョップ	⇩Ⓟ
つっこみチョップ	⇩⇩Ⓟ
エスピオスピン	⇩Ⓟ
長ベロ攻撃	⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ
キック	Ⓚ
ダブルキック	ⓀⓀ
トリプルキック	ⓀⓀⓀ
サイドキック	⇦Ⓚ
ダブルサイドキック	⇦ⓀⓀ
トリプルサイドキック	⇦ⓀⓀⓀ
馬キック	⇨⇨Ⓚ
あっち行けキック	Ⓚ+Ⓑ
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ
ロケットミサイル	[壁後]⇦Ⓚ
ちゃぶだい返し	[敵近]Ⓟ+Ⓑ
武器取り	[敵近]⇩Ⓟ+Ⓑ
ベロ投げ	[敵近]⇨Ⓟ+Ⓑ
ベロ投げコンボ	[敵近]⇨Ⓟ+ⒷⓅ+Ⓑ
足踏み	[敵近]⇩Ⓚ+Ⓑ

技名	コマンド
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よけべろパンチ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓚ
よけボディータイプ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
ベロダウン攻撃	[ダウン]Ⓟ
ふんづけ	[ダウン]⇩Ⓚ
ダッシュベロ	[走り]Ⓟ
ドロップキック	[走り]Ⓚ
ふり向きパンチ	[背後]Ⓟ
ふり向きハイキック	[背後]Ⓚ
ホップパンチ	⇧Ⓟ
ハイキック	⇧Ⓚ
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ
ホップキック	⇧[空中]Ⓚ
ボディタイプ	⬆Ⓟ
ふんづけダイブ	⬆Ⓚ
エアエスピオスピン	⬆[空中]Ⓟ
エアキック	⬆[空中]Ⓚ
エアハイパースタート	⬆[空中]Ⓟ+Ⓚ
ウォールダイブ	[壁登り]Ⓟ
ウォールスタンプ	[壁登り]Ⓚ
エスピオワープ	[ハイパー]⇩⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よわよわパンチ	[小さい]Ⓟ

ファング

技名	コマンド
コルクシュート	Ⓟ
2連コルク	ⓅⓅ
3連コルク	ⓅⓅⓅ
暴れ鉄砲ダッシュ	ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ
スナイプよーい!	⇩Ⓟ
スナイプ1	⇨⇨Ⓟ
スナイプ2	⇩ⓅⓅⓅ
スナイプ3	⇨ⓅⓅⓅⓅ
スナイプ4	ⓅⓅⓅⓅⓅ
ラビットスナイプ	ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ
サブマシンスナイプ	Ⓟ
バレートス	⇧Ⓟ
打ち上げ暴れ鉄砲	Ⓟ
スーパーコルク	⇦⇩⇨Ⓟ
暴れ鉄砲	Ⓟ
キック	Ⓚ
ダブルキック	ⓀⓀ
トリプルキック	ⓀⓀⓀ
しっぽキック	Ⓚ
しっぽダブルキック	⇦ⓀⓀ
しっぽトリプルキック	⇦ⓀⓀⓀ
スプリングキック	⇨⇨Ⓚ
しっぽアタック	Ⓚ+Ⓑ
しっぽダブルアタック	Ⓚ+ⒷⓀ
しっぽコンボ	Ⓚ+ⒷⓀⓀ
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ
ロケットミサイル	[壁後]⇦Ⓚ
ちゃぶだい返し	[敵近]Ⓟ+Ⓑ
武器取り	[敵近]⇩Ⓟ+Ⓑ
しっぽ投げ	[敵近]⇨⇨Ⓟ+Ⓑ

技名	コマンド
足踏み	[敵近]Ⓚ+Ⓑ
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よけスナイプ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
よけよけスナイプ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)×2Ⓟ
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓚ
よけボディダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
しっぽダウン攻撃	[ダウン]⇩Ⓚ
つきとばし	[走り]Ⓟ
馬キック	[走り]Ⓚ
ふり向きローパンチ	[背後]Ⓟ
ふり向きパンチ	[背後]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
ふり向きハイキック	[背後]Ⓚ
ホップパンチ	⇧Ⓟ
ハイキック	⇧Ⓚ
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ
ホップキック	⇧[空中]Ⓚ
ボディダイブ	⬆Ⓟ
ふんづけダイブ	⬆Ⓚ
エアスナイプ	⬆[空中]Ⓟ
エアキック	⬆[空中]Ⓚ
エアハイパースタート	⬆[空中]Ⓟ+Ⓚ
ウォールダイブ	[壁登り]Ⓟ
ウォールスタンプ	[壁登り]Ⓚ
大暴れ鉄砲	[ハイパー]⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓑ
よわよわパンチ	[小さい]Ⓟ

バーク

技名	コマンド
バークパンチ	Ⓟ
ワンツーパンチ	ⓅⓅ
ワンツー投げ	ⓅⓅ[敵近]Ⓟ
ワンツーガン1	ⓅⓅ⇩Ⓟ
はさみパアンチ	⇨Ⓟ
2回はさみパンチ	⇨⇨Ⓟ
3回はさみパンチ	⇨ⓅⓅⓅ
ローパンチ	⇩Ⓟ
ローフック	ⓅⓅ
ガード&アタック	⇦Ⓟ
つぶしパンチ	⇩Ⓟ
つぶしてガン!	⇩Ⓟ
バークアッパー	⇩Ⓟ
シットパンチ	⇦⇦Ⓟ
バークエルボー	⇨⇨Ⓟ
バークエルボーコンボ	⇨⇨ⓅⓅ
ぶちんこキック	Ⓚ
大車輪パンチ	Ⓟ+Ⓚ
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ
バリア歩き	[バリア]⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
たたきつけ	[敵近]Ⓟ+Ⓑ
びたんびたん	[敵近]⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓑ
バークストライク	[敵近]⇩Ⓟ+Ⓑ
あたま投げ	[敵近]⇨⇩Ⓟ+Ⓑ

技名	コマンド
つかんでガンガン	[敵近]⇩⇩Ⓟ+Ⓑ
ジャイアントスイング	[敵近]⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓑ
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よけパンチ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
よけぶちんこキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓚ
よけとびこみ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)⇨Ⓟ
ふんづけ	[ダウン]⇩Ⓚ
つきとばし	[走り]Ⓟ
ドロップキック	[走り]Ⓚ
ふり向きパンチ	[背後]Ⓟ
ふり向きハイキック	[背後]Ⓚ
ホップパンチ	⇧Ⓟ
ホップキック	⇧Ⓚ
ホップキック	⇧[空中]Ⓚ
両手ハンマーダイブ	⬆Ⓟ
ヒップダイブ	⬆Ⓚ
エアハンマー	⬆[空中]Ⓟ
げんこつおとし	⬆[下降中]Ⓟ
エアキック	⬆[空中]Ⓚ
ウォール両手ハンマー	[壁登り]Ⓟ
ウォールヒップ	[壁登り]Ⓚ
大車輪ダッシュ	[ハイパー]Ⓟ+Ⓚ
よわよわパンチ	[小さい]Ⓟ

エミー

技名	コマンド
ハンマーアタック	Ⓟ
ダブルハンマー	ⓅⓅ
トリプルハンマー	ⓅⓅⓅ
コンボハンマーダイブ	ⓅⓅⓅ⇧Ⓟ
スピンハンマー	⇨Ⓟ
ヘッドスライディング	⇨⇨Ⓟ
ハンマーアッパー	⇩Ⓟ
コンボハンマースピン	⇦Ⓟ⇨Ⓟ
マジカルハンマー	⇩Ⓟ
ハンマー投げ	⇩⇦⇨Ⓟ
頭上注意	⇧Ⓑ⇩Ⓟ
キック	Ⓚ
ダブルキック	ⓀⓀ
トリプルキック	ⓀⓀⓀ
回転キック	⇩Ⓚ
回転ダブルキック	⇦ⓀⓀ
ぐるぐるキック	⇨ⓀⓀⓀ
ヒップアタック	⇨⇨Ⓚ
馬キック	Ⓚ+Ⓑ
ハイパースタート	⇦Ⓟ+Ⓚ
ロケットミサイル	[壁後]⇦Ⓚ
馬飛び	[敵近]Ⓟ+Ⓑ
武器取り	[敵近]⇩Ⓟ+Ⓑ
あっちむいてホイ	[敵近]⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓑ
足踏み	[敵近]⇩⇩Ⓚ+Ⓑ

技名	コマンド
まわりこみ	[敵近]Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ
よけハンマー	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓟ
よけハイキック	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)Ⓚ
よけハンマーダイブ	(Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ)⇩Ⓟ
ふんづけ	[ダウン]⇩Ⓚ
ヘッドスライディング	[走り]Ⓟ
ヒップアタック	[走り]Ⓚ
ふり向きハンマー	[背後]Ⓟ
ヒップアタック	[背後]Ⓚ
ホップハンマー	⇧Ⓟ
ハイキック	⇧Ⓚ
ダブルジャンプハイキック	⇧ⓀⓀ
スキップキック	⇧ⓀⓀⓀ
ホップキック	⇧[空中]Ⓚ
ハンマーダイブ	⬆Ⓟ
ふんづけダイブ	⬆Ⓚ
エアパンチ	⬆[空中]Ⓟ
エアハンマー	⬆[着地直前]Ⓟ
エアキック	⬆[空中]Ⓚ
エアハイパースタート	⬆[空中]Ⓟ+Ⓚ
ウォールハンマー	[壁登り]Ⓟ
ウォールスタンプ	[壁登り]Ⓚ
16t	[ハイパー]⇧⇩Ⓟ
よわよわパンチ	[小さい]Ⓟ

'NON-STOP 3D SHOOTING ACTION AS YOU CHASE THROUGH VIRTUA CITY!'

VIRTUA COP 2

サターン版が「バーチャコップ2」は、現在2面まで開発が進んでいるようだ。君の手元で遊べる日まで案外近いかも!?

SATURN

■発売日：未定
■メーカー：セガ
■価格：未定
■ジャンル：3DCGガンシューティングゲーム

1年とは早いものだ…

VCPD特捜課に新しい仲間、ジャネットが着任した。犯罪事件の経緯から犯人の人格や行動パターンを分析するプロフィーリング（犯罪心理分析）を得意とする女性捜査官だ。その能力で次々と凶悪犯罪者達を逮捕してきたが、一年半前に起きたある事件でパートナーを失い、その犯人を追って今年の春からVCPD特捜課の一員となる。一度思い込んだら他人の言う事を聞かない頑固な面もあるが、事件解決の腕は折紙付きだ。

1年前の夏、バーチャコップ2達の活躍によってバーチャシティを脅かしていた犯罪企業EVL社は壊滅した。（EVL社を動かしていた4人の男達、EVL社長エルドン・ヴィイル、EVL社に雇われていた元傭兵部隊長キング、裏の荒事を任されていたギャング団のボスコング。この3人は刑務所の中だ。国際テロリスト、ジョー・ファングは、搭乗した武装ヘリの墜落後爆死、死体すら見つかっていない。）

巨大犯罪組織EVL社崩壊後、背後関係の捜査が始まった。闇に埋もれていたEVL社の醜悪な犯罪が次々に明るみに出て行く那珂、EVL社の闇の資金を浄化する役を請け負っていたと見られていたバーチャバンクの副頭取が事故死した。

副頭取死亡後に発見された闇データベースには、EVL社崩壊後に定期的に巨大な資金が流れ続けていた形跡と事故の直前に残る全てのカネがいずこかへ引き出されてしまったことがわずかに記録されていた。闇の中に消えた資金の合計は、小国の国家予算にも匹敵している。

バーチャコップ達は、何か大がかりな計画が裏で進行しつつあることに気付いた。バーチャシティに、新たな危機が迫っている。





(Janet) ジャネット

ジャネット
生年月日：9月24日
星座：天秤座　血液型：A
好きなもの：カフェ・オレ
　バーチャコップ2より登場。
プロファイリン（犯罪心理分析）を得意とする女性捜査官。





(Smarty) スマーティ

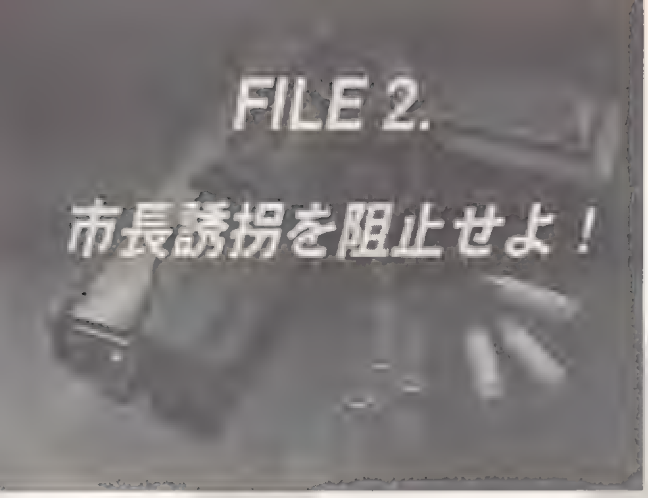
スマーティ
生年月日：2月13日
星座：水瓶座　血液型：B
好きなもの：ドライブ
　バーチャシティ第二分署に配属されて以来の相棒。レイジとは対照的な冷静頭脳派。しかし悪を憎む正義感とガンシューティングの腕は右に出るものはいない。

(Rage) レイジ

レイジ
生年月日：8月7日
星座：獅子座　血液型：O
好きなもの：イヌ
　いつも行き過ぎた捜査で問題を起こすトラ。ブルメーカーで署長の悩みの種だが、野生の勘ともいうべき鋭い直感による、ずば抜けた捜査力を持つ。

女刑事

　『バーチャコップ』から『2』になり、新しいキャラであるジャネット（ジャネット・マーシャル）が加わった。しかも、女刑事である。しかし、事件解決の腕は折紙付き。
　そんな彼女の過去をちょっとばかり見てみよう。
　名前はニック・アンダーソン(38)、VCPDのばてらん刑事で新任間もないジャネットの教育係兼パートナーとなる。しかにもアメリカンらしい陽気な性格の持ち主じ、若く頑固なジャネットをいつもうまくフォローしながら、ともに捜査を行っていた。離婚暦があり、時折二人娘に面会するのが、彼の一番の楽しみと言えた、ジャネットの洞察力を署内の誰よりも高く評価し、信頼をしていたのも彼である。ジャネットも、そんな彼にパートナーシップ以上の何かを感じ始めていたのも事実であった。
　元パートナー、ニックが時折無茶で危険な単独捜査で、ジャネットをはらはらさせることがあったことから、レイジの強引なやり方を見るにつけ、もうパートナーを失いたくない気持ちから、事なることに対立する。



これがバーチャシティ

ここにある数々の画面写真を見てもらいたい。1面の前半、カーチェイスのシーンと、2面の前半である港での激しい銃撃戦である。
これを見ただけでは、よく分からないかもしれないが、かなりのクオリティを持っているのではなかろうか？



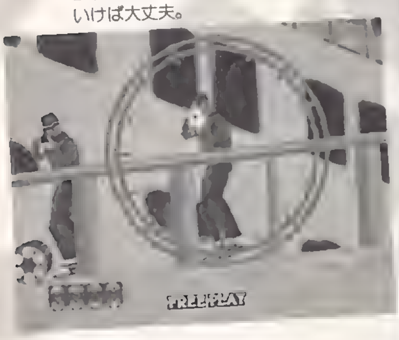
迫力のカーチェイスシーン。車のタイヤを狙うのだ。





1面の分岐点。こういったものが『2』にはある。自分の行きたい方を選ぶのだ。

ロックオンサイトのとおりに敵を狙っていけば大丈夫。





むむっ!?そこきビルの看板に何やら見なれたものが…。

ここはまだ2面の序盤。気を引きしめていくぜっ!!



銃の弾がなくなったら、画面外を撃って素早くリロードだ！

発売までには、まだもう少しかかるだろうが、そこはグッとこらえて素晴らしい作品に出来上がる事を期待しようではないか。
また、サターンオリジナルのモードなんかはあるのだろうか？夢はふくらむばかり…。



OTHER AMUSE

臨海副都心を訪ねて…

東京ジョイポリスってどんな感じ？

7月に新たにオープンした「東京ジョイポリス」。
果たしてその内部はどうなっているのだろう？

どこにあるの？いくらなの？

東京ジョイポリスはどこにあるの?それは今をときめくお台場海浜公園駅。JR山手線新橋駅から新交通ゆりかもめに乗り継ぐだけでOKだ。ゆりかもめに乗るなら一番前がおすすめだぞ。臨海副都心の景色は一見の価値ありー

そしてお台場海浜公園にたどり着いたのならば、もう安心。ちゃんと、「こっちに行けば大丈夫」って表示がでているから、そいつに従っていこう。

営業時間は、10時から23時30分まで。しかも年中無休。チケットも下の表にあるとおり、リーズナブルな料金になっている。こいつぁ、もういくしかないって感じだね。



チケット	大人 高校生以上 (15歳以上)	こども 小学生・中学生 (7歳〜14歳)
入場＋アトラクション1100円	1500円	1300円
入場＋アトラクション2200円	2500円	2300円
入場＋アトラクション3300円	3500円	3300円

FIRST IMPRESSION

レイルチェイス・ザ・ライド



RAIL CHASE THE RIDE
レイルチェイス・ザ・ライド

PRICE ¥700



レイルチェイスといえば、アーケードではもうお馴染みだよね。今回はそいつが、単なる体感ゲームから本当に体感できるアトラクションに大変身を遂げたのだ。

設定は、なんと「東京ジョイポリスに火災が発生して、それを鎮火しに向かう」というストーリー。本当にあったら大変なことだが、ゲームだから安・心・だ。

プレイヤーはライドに乗り込み手前に設置された放水ガンを操り、火災を鎮火しにいくわけだが、アーケードのレイルチェイスよろしく、上に下に、左右にも最高時速40キロで突き進むのだから、スリル満点だ。

暗闇の中を突き進むライド、さらには光とスモークによる演出で臨場感もバツグンだ。

ちなみに、実際プレイした結果は、見事鎮火に失敗。ボイラー大爆発でした。小粋な演出には脱帽ー



手前について居るのが放水ガン。こいつで鎮火しまくれー

TIME FALL タイムフォール

PRICE ¥800

東京ジョイポリスで一番でかいアトラクションがこれ、タイムフォール。東京ジョイポリスの3Fから5Fまでの吹き抜け空間のそびえたつ凄い奴だ。
その高低差は13メートル。一気に自由落下する恐怖はただごとではないことが容易に想像できるだろう。
でも、たった13メートルでしょって人もいるかもしれないから説明しておくと、このタイムフォールはヘッドホンをつけることでの演出プラス光、振動の演出により、13メートルとは思えない高低差を体感できるぞ。そう、それはこのアトラクションの、128メートルの高さからの落下のショックを利用して時空をこえた世界に出発するタイムマシンに乗り込むという設定を楽しむことができる。
また、落下寸前の恐怖にひきつった顔を写真に残すことも可能。プレイ後出口で手に入れられるぞ（1000円）

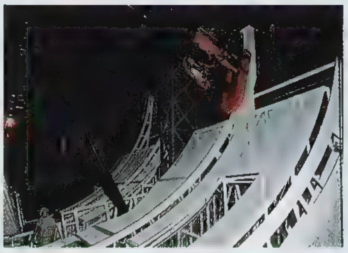


上がる上がる。最大高低差は7メートルだ。

HALFPIPE CANYON ハーフパイプキャニオン

PRICE ¥700

ハーフパイプキャニオンは、スケートボードやスノーボードをモチーフにしたスポーツ感覚のアトラクション。ゆらゆら揺れる振り子の動きは、ランページのスリルを体験できるぞ。さらに自由に回転もできたりするのだ。スカート厳禁な感じだね。



AQUA NOVA アクアノーバ

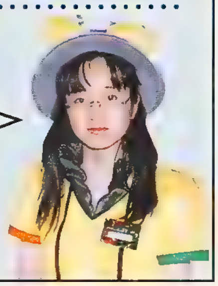
PRICE ¥700

ときは近未来。スペースコロニーの海底都市への遊覧ツアーへ出発するという最初はのどかなストーリーのアクアノーバ。しかしそれじゃあ面白くない。巨大怪物がきっちり襲ってきます。やっぱりそうじゃなくっちゃね。
このアトラクションは、偏向メガネを装着するタイプになっている。まあいわゆる、立体映像を楽しむことができるってことだね。

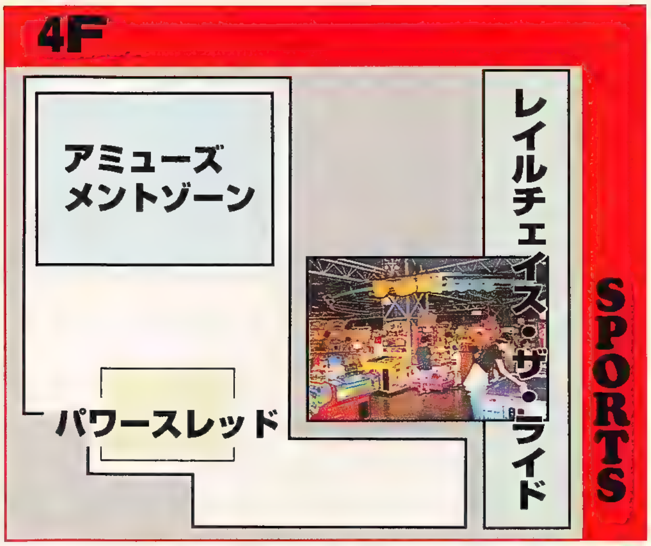


SEGA SONIC & TAILS セガ・ソニック&テイルス

セガ・ソニック&テイルスは、東京ジョイポリスの出口付近に位置するスーベニアショップ。
取り扱いグッズは、ソニックだけってことはなく、バーチャファイターやバーチャロンなどのグッツもあり、特にバーチャロンのTシャツなんかは、この夏をクールに決めようって人には、要GETってかんじかな。







POWER SLED
パワースレッド

PRICE ¥500

東京ジョイポリスで2番目に出会う4Fフロア「SPORTS」。その中でひときわ目を引くアトラクション、それがパワースレッドだ。ちょっぴりマイナーなウインタースポーツ、「ボブスレー」をモチーフにしたレースアトラクションだ。東京ジョイポリスのためだけに開発されたアトラクションだ。

プレイヤーは二人乗りのボブスレー型ライドに乗り込み、両サイドのブレーキレバーを操作することによってバランスをとりながら滑降のスピードを競い合うのだ。

体感具合も、片方だけでの最大傾斜が55度。操作によっても変わるが、約1秒ほどで左右合計110度の傾斜を体感できるぞ。

そんな中ゲーメストとして気になるのは、これって普通のアーケードでも結構いけるんじゃないかってこと。二人乗りは無理っぽいけど、ひとり乗りにすれば、全然可能なのでは？ うーん、ぜひとも普通のアーケードに移植して欲しいな。ジョイポリス独占はちょっとずるい感じ。


臨場感、体感ともバツグンのパワースレッド。



上の外部モニターにはプレイヤーの顔が移しだされるぞ。

AMUSEMENT ZONE
アミューズメントゾーン

約150機種にのぼるアミューズメントマシンはまさに圧巻。そんじょそこらのアーケードなんか目じゃない感じ。

さらには、実際、自分が参加できるアトラクションもあるぞ。

ジョイポリスの秘密

つい先日、東京ジョイポリスがオープンしたわけだが、広い日本を見てみると、関東圏には横浜、フォッサマグナ以西には福岡にジョイポリスが存在する。

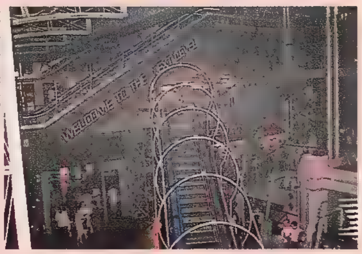
それぞれのジョイポリスを見てみると、横浜は山下公園や中華街、外人墓地にも近い横浜ベイエリアにたてられている。

対して福岡ジョイポリスは九州の流行発信地福岡県博多の中心に位置するというグッドロケーションだ。

3店のジョイポリスに共通していえることはアミューズメントテーマパークとして演出面に非常に力を入れているということだろう。

ここではその小粋な演出を見ていきたい。


このへんのこだわりが、別空間を創り出すのか？


近未来な感覚。


一つ一つが際立つ造り。


サイバーパンクなスペースだ。


遊びもおもしろい。



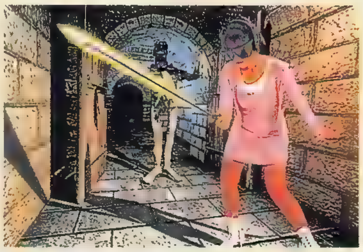
THE CRYPT-彷徨
ザ・クリプト-彷徨

PRICE ¥600

東京ジョイポリスで一番人気があるんじゃないの、と思えるほど盛況だったのが、この「ザ・クリプト-彷徨」。

液晶シャッター付きのメガネと前後左右そして床の5面に設置されたスクリーンとで、ほぼ完全なバーチャルリアリティ空間を体験することができるぞ。またプレイヤーの動きにより柱や扉の裏側も見ることができるという優れもの。

このシステムは東京ジョイポリスのために新たなに開発された「SEGA B・O・X SYSTEM」を利用したもので、日本全国で体験できるのはここだけだぞ。



イメージとしてはこんな感じ。全てが立体だ。

BEAST IN DARKNESS
ビースト・イン・ダークネス

PRICE ¥600

このアトラクションは、前半がウォークスルー（要するに自分で歩くことだね）で、後半がライドに乗り込むという、ちょっと今までにないアトラクションになっている。

内容は、前半部分が身長2メートルにも及ぶ残忍な獣「ビースト」が檻に入れられている空間を歩き進んでいき、後半部分のライドでその檻から逃げ出したビーストが暗闇から襲って来るという構成になっている。

このアトラクションで特出すべきことは、体の不自由な人でも利用できるVIPライドがあること。こういうところが大切なんだよね。



Weird photo studio
ウィアード・フォトスタジオ

PRICE ¥500

ウィアード・フォトスタジオは、その名の通り写真館なのだが、その店内は、鏡に囲まれた不思議な空間、移された人が動く写真など、奇妙なものがあふれている。

そして、ようやくたどり着いた撮影室で撮影すると…。

FORTUNE MUSEUM
フォーチュンミュージアム

PRICE ¥500

相性診断、個人診断などの心理を分析して診断結果を出してくれるのが、このフォーチュンミュージアム。

33点のトリックアートを鑑賞しながらゆっくりテストができるので、カップルには最適かな。二人での相性診断もできるしね。

Treasure Panic
トレジャーパニック

PRICE ¥600

太平洋に浮かぶ無人島近くに沈没した海賊船に隠された財宝を探しにいくというストーリーのこのアトラクション。

楽しいところは、殴ったり掴んだりすることができるマニピュレーター（手）を操れること。ライドも坂道があったりしてスリル満点だぞ。





特別コラム

あなたの知らないSEGA

本日、おじゃましたのは池袋GIGO。夏真っ盛りの7月某日、気温は30度をゆうに越え、うだるような暑さに体が溶けそうになりつつもたどりついたその先にあったのは、ディッピンドッツ！

何のお店か好奇心を持って覗いたところそれは、アイスクリーム屋であった。しかしどこか、そのアイスクリームはただのアイスクリームとはいえない独特の形状をしていた。小さな粒状の固まりが何百、何千とカップに入っているのだ。

おそるおそるその粒を口に運んでみると、「ピキーン」。なんということだ。何十もの粒が口中にくっつくではないか。そう、あまりの冷たさに口中の水分が凝固したのだろう。やがて熱により溶けだしたその粒は我々のよく知るあのアイスクリームとなり、心地よい冷たさが口の中に広がる。

何という感触の妙。新しい刺激に出会えた感動に心が震えるようだ。

なぜこのような触感が感じられるかというと、このアイスクリーム、常にマイナス40度もの低温で製造、保存されているからだそうだ。逆にいえば、マイナス40度でなければこの形状、この触感を保つことができないという。

とにかく暑さが続く今日このの頃、ディッピンドッツのアイスクリームで暑さを乗り切ろう。

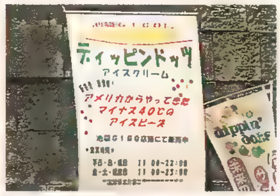
アイスクリームの種類は全8種類。

バニラ、ストロベリー、チョコ、チョコピーナッツ、バナナミックス、チョコミント、スペシャルビーンズ、全て300円だ。





刺激的なツブツブ



なんとアメリカ生まれ。心斎橋GIGO、馬車道店もあるぞ。

今回も渋谷でチョベリギュー♪！

HI-TEAC SEGA プライム店



駅からすぐ。映画館もあり遊びやすい。



店に入ったらすぐなのだ。

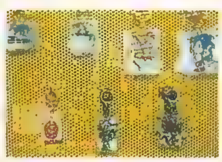

こちらもピングーさんの文房具


人気のピングーさんグッズ




マニア向け(?)のバーチャロンテレカ


種類が豊富な筆記類。


キミの思い出の記念にキーホルダー…。

JR渋谷駅ハチ公口から道玄坂をのぼってすぐ、右手に見えるのがハイテクセガ・プライム。プライムビルの3階にあり、1・2階にはレストランもあってプレイスポットには最適。ここはゲームの充実度はもちろんだが、この夏「SEGA SONIC & TAILS SHOP」というゲームグッズコーナーを新設したばかり。ブースにはVF3のTシャツ、マスコットのソニックやウルトラマン、ペンギン「ピングー」等のグッズが一〇〇〜一五〇種類ほど常備されている。客層としてはやはり家族連れに人気が高いようだ。グッズで人気が高いのはキーホルダーや文房具、テレカといったところ。ちなみにお話を聞いたお姉さんのオススメはピングーのグッズ。かわいさで女性に人気があるようだ。ゲーメスト読者向け(?)としては、バーチャロンテレカやソニックのマウスパッドもあり。渋谷を訪れた際にはぜひ立ち寄ってみよう。


働くお姉さん。

キミも大人の仲間入り

「フェニックス」&「リールマジック」

セガからちょっとめずらしいタイプのメダルゲームの登場だ。メダルゲームもやってみると意外に深いぞ！



ニュータイプのメダルゲーム登場

セガが今までのメダルゲーム機とは、一線を画したメダルゲームを2機種発表したぞ。この新しいメダルゲーム機、名前を「フェニックス」と「リールマジック」という。

さてこのメダルゲーム機、どこが今までのメダルゲーム機と違うのかといいますと、普通こういったスロットマシーンタイプのメダルゲーム機は、縦3つ、横3つの回転するリールが一組あって、そのリールの中の横3列斜め2列のうちのどれかがそろえばいいという物でしたが、なんとこのニューマシーンにはリールが上下に2つ付いているんだ、これが。

いったいどんな仕組みになっているのかというと、基本的には2機種とも、下のリールでポイントを稼いでからそのポイントを使って上のリールのゲームに挑戦するというシステムになってる。

2機種とも共通しているのが、まず下のリールのゲームに挑戦することだ。下のリールのゲームは、メダルを何枚か入れてスタートボタンを押すと、リールがまわり自動的に止まる。リールの絵柄がそろった時に、もう1度スタートボタンを押してリールを回そう。ここでフルーツがそろえばダブルゲームに挑戦することが出来るようになってポイント稼ぎのチャンスだ。「フェニックス」では入れ替わり点滅している2つのコインを、「リールマジック」では交互に点滅しているBLACKとREDのランプを、2種類のボタンどちらかを押して止める。見事当たれば得点二倍でチョベリグ、はずればポイント没収のチョベリバってやつ。「俺はダブルアップなんか狙わずに地道に稼ぐぜー」なんていうストイックな人はキャンセルボタンを押せばダブルゲームをキャンセルする事が出来るぞ。



フェニックス

いよいよ本番

4点以上のポイントをとったら、上の5ラインゲームに挑戦可能だ。

「フェニックス」の特徴は、一見普通の5ラインゲームに見えるけど、「J.P.M」のシンボルがライン上の2つか3つそろうと、「ミステリーチャンス」といって何点当たるかわからないことに…。まさに運しだいのミステリーチャンスってやつだ。

「リールマジック」のほうは上のリールは3ライン、横か斜めにそろえればいいだけじゃなく、絵柄が一個ずれても得点できるぞ。また一度に賭ける点数も8点、12点、16点と増やすと、リールの黒字部分からBARや7の絵柄が浮き出てくるので高得点のチャンス。この機種も「J.P.M」のシンボルをリール上に3つ出せば「ミステリーチャンス」になり、8点から200点まで何点当たるかわからない超運試し状態に突入ーもうドキドキって感じ。

メダルゲームにもビデオゲームと違った面白さがあるから、今度町で見かけたら、プレイしてみるってのはどう?



リールマジック

キミも絶対作りたくなる！

プリント倶楽部&ネーム倶楽部

プリント倶楽部に続いて今度は名刺を作る「ネーム倶楽部」の登場だ。なんだかこれも大ブームが巻き起こりそうな予感。

※画面、筐体は開発中のものです

みんな作ってる？自分のシール

今、女子高生を中心に爆発的なブームを巻き起こしている「プリント倶楽部」。よく町で女の子たちがキャーキャー言いながら楽しそうに作ってるよね、みんなはもう作った？1度作ったらもうハマリ間違いなしよ。だって自分の顔をプリントしたシールが作れるなんて、カメラ大好き、写真の消費量世界一の日本人の心情にぴったりじゃあないですか。

作り方も全然楽勝、機械オンチのお父さんでも余裕で作れちゃう、まず最初に写真の中に入れたいゴロとかメッセージが表示されるから、気にいったものがあればそれを選んで決定ボタンを押す。気に入らなければ無しにする事もできる。

次にフレームを選ぶ。実はこのフレーム、実にたくさんの種類があって、しかも季節感あふれるフレームも用意されているぞ。クリスマスとかバレンタインデーとかの、いかにも女の子が好みそうなフレームが用意されているのだ。ちなみに、セガのプライベー



ここぞとばかりにポーズを決める借金ヒロシ。



出来たのがこれ。



一度に16枚プリントされる。



ネーム倶楽部



これはバレンタインバージョンのフレーム。

トショーバージョンには「バーチャファイター3」と「AM2研」のロゴがあったぞ。

フレームを選んだら顔のポーズを決める。「これだー!」という顔をしながら決定ボタンを押すと、画面にさっきの顔が表示されて、「これでプリントしますか?」と表示されるので、OKなら決定ボタンを押す。たったこれだけで自分の顔入りシールが完成。あとは好きなところに貼るだけ。自分の持ち物に貼ったり、プレゼントに貼ったりと、使い道はあなたしだい。みんなも一度作ってみるとこの楽しさがわかってくるぞ。



友達同士で写るのもいい感じ。

今度は名刺だ

プリント倶楽部に続いて絶対に大ブームが巻き起こりそうなマシーンが登場するぞ。その名も「ネーム倶楽部」といって、なんと誰でも自分の名刺が短時間で簡単に作れてしまうマシーンなのだ。



それじゃあ作りますか

作り方はいたって簡単、まず最初に、画面に出てくるいくつかの種類の名刺の中から、自分の好きなタイプの名刺を選びます。セガのプライベートショーに出展されたバージョンは、9タイプしか種類がなかったけど、発売バージョンでは24種類の中から選べるようになる予定なので、かなりバリエーション豊かな名刺が作れるようになるぞ。柄も「ピングー」とか「セサミストリート」などがあっていかにも女の子達に人気がでそう。ちなみに、名刺の左上の部分に「プリント倶楽部」で作ったシールを貼るスペースがあるタイプがオススメ、顔と名前を一緒におぼえてもらおう。



次にアルファベットとハートや星の記号などが羅列された文字列が表示されるから、自分の名前を入力する。最長22文字まで入力できるから、かなり長い名前の人も全然大丈夫ってやつだ。

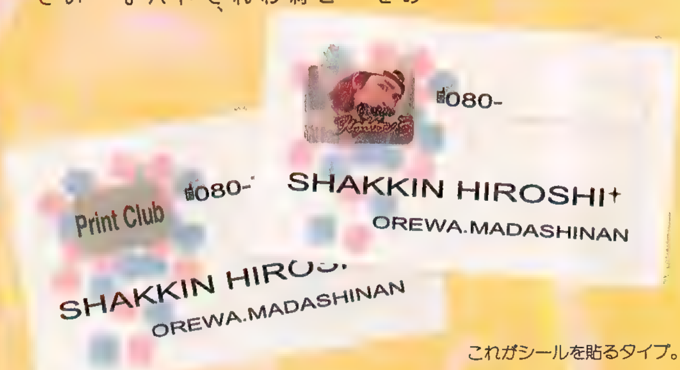
そしたら今度は電話番号の入力します。電話番号のスペースが2行あるから、携帯電話やPHS、ポケベル、FAX番号とかも入力できるちゃう。

最後に、メッセージを入力出来るから、自分の肩書き、学校名、好きな言葉、乙女のポリシーなど、好きな言葉を入力しよう。

これだけで、あとは待つこと数秒のうちに、自分の名刺がプリント出来ちゃうってわけ。プリント中にお金を入れると、コンティニュー可能で、自分が欲しい分だけプリントできるぞ。いちおうショーバージョンでは、1回につき6枚プリントされてきたけど、まだ完成バージョンじゃないから、そこらへんは変わってくるかもね。



簡単入力で速攻プリント。



これがシールを貼るタイプ。



FAXのかわりにポケベルや携帯番号なんか入れるのも良し。

セガカラ DE GOGO!!

老若男女が楽しめる通信カラオケ、セガカラ。このページではそのセガカラを徹底解剖いたします



セガカラって何?

セガカラの販売をしている㈱セガ・ミュージック・ネットワークスにお話しを聞いてきました

編集部（以下、編）：なぜビデオゲームで有名なセガさんが、通信カラオケというまったくジャンルの違う分野を始められたのですか?

㈱セガ・ミュージック・ネットワークス田中室長（以下、田）：セガが通信カラオケを出したのは去年の1月からですけど、通信カラオケのメーカーとしては七番目の会社なんです。最初に通信カラオケを出したのは、同じ業界のタイトーさん。確かにタイトーさんが通信カラオケを出した当時はまだ通信の時代ではなく、LDが主体で通信カラオケはあまり知られていませんでした。その中で同じころに発売し始めたジョイサウンドさんがアルバム曲を全部入れるというような戦略で、若い方に通信カラオケが支持され始めたんです。そんななかで、セガもマルチメディアの尖兵として通信カラオケはかなり有望だと考えていました。

なぜかというと通信カラオケのシステムはネットワークで本部とつながっていて、データをやり取りできるんです。ネットワークにつながってさえいれば、今盛んに言われているオンライン・ショッピングなど、いろいろなことに使えていくのでは?ということで、通信カラオケに目を付けたんです。今ではお客様からはツーカラというような言葉もできているように、一般にもかなり浸透しています。

編：今ではどこの機械を使っているかで、行く店を選ぶようになってきましたからね。

田：LDだった時代には各社の機械ごとに曲のラインナップの差があったため、ある程度行き慣れているかたは好きな曲のある店で選んでいたようです。しかし通信カラオケの場合は従来のLDと異なり、ハードとソフトが一体化しています。その指名基準も"曲が多いからジョイサウンドがいい"というように曲数で選んでいたようですが、それも今では終わりを告げようとしています。というのは全メーカー1万曲を越してしまったので、曲数ではなく機能での勝負になってきたんです。

編：セガカラって、他の通信カラオケに比べてアニメーションの主題歌などが多いように思うのですが。

田：やはりセガ（=ゲーム）という企業のイメージからきているのでしょうが、セガの開発陣営を含めて社内にアニメファンが多いというのも理由のひとつです。選曲のときには、社内のカラオケ好きが参加して選曲する編成委員会なるものを開いたんです。そこでもアニメに精通している方が多いせいでしょうか、数だけでなく、アニメファンの心をとらえるようなタイトルが選ばれたようです。またアニメだけでなく、洋楽の豊富さもセガカラの特徴になっています。

編：プロローグ21でサターンのゲームができますよね?

田：実はサターンの処理能力というのはゲームに留まらず、いろんな処理をすることができるんです。例えば音の処理を手伝ったり、テロップの処理を手伝ったりとか。それでカラオケもサターンも、システム的にある程度共有しておこうという、セガらしい発想があるんです。もうひとつは、当初からマルチメディア展開をカラオケでやろうとしたときに、サターンの拡張性からも有力なプラットフォームになるであろうと考えていた訳です。カラオケボックスというのが歌うだけじゃなくて、いろいろ多様化していくだろうという予想もあります。カラオケボックスでサターンやってもいいんじゃないの?というような単純な発想もありましたが、まだそこまではいってないようです。今はまだ、カラオケボックスは歌いにくる場所。将来はどうなるかわかりませんけどね（笑）。

編：家庭用カラオケという分野に参入する予定は?

田：プロローグ21は業務用なので、このまま家庭用に移行できるかというとそうもいきません。将来的には?と聞かれますと、まだ企画中としかお答えできません。

編：ありがとうございました。





セガカラの6大機能

採点やろう

歌ったあとに採点してくれるのが、この"採点やろう"だ。
　この機能の特徴は採点はもちろん、ひとことコメントや今までに出した最高得点、前3人の得点なども表示。歌う人間の意欲を高めてくれるぞ。もちろん、このサービスは無料で受けられる。メロディとリズムをできるだけ正確に歌って高得点を狙え!!

占いさん

世の中数々の占いあれど、ちょっとこいつにはかなわないだろう。なんと、この"占いさん"は歌声を聞いて運勢を占ってくれるのだ。まず、歌う前に占い師が数人の中からチョイスされる。そして歌ったあとには今日、明日の運勢を占った結果が画面に表示されバッチリとアドバイスしてくれるのだ。女性に大人気の機能だぞ。

音知くん

この"音知くん"は次々と変化するキーに合わせて歌う面白い機能だ。演奏中は流れている楽曲のキーと歌声の音程差によってモニター画面右上のキャラクターが表情を変化させ世場を和ませる。
　また、演奏終了時にはうまさによってコメントと段位認定をしてくれる。パーティーなどで受けを狙うにはうってつけの機能と言えよう。

スロットマン

まさに、歌った後のお楽しみと言えるのが、この"スロットマン"だ。
　この機能を選択すると、演奏が終了したときにカラフルなスロットマシンが画面に表示され、数秒間回転した後に停止する。
　しかも、場所によってはスロットが揃うとちょっとした景品がもらえる所もあったりするので、そんなお店を探してみるのも良いだろう。

セガカラ歌合戦

某NHKが毎年年末に放送する、有名歌合戦さながらに、紅組と白組に分かれて対戦できるのが、この"セガカラ歌合戦"という機能。ひとり歌うごとにユニークな10人のキャラクター審査員が10点満点で採点してくれる。そして紅白別に累計した得点により勝利チームを決定するのだ。パーティーなどで盛り上がること受け合いだ。

セガカラ歌合戦2

"セガカラ歌合戦"の多チーム対戦タイプ。3～5チームの対戦が可能なので人数が多くてもひと安心である。


楽しそうに歌うふたり。しかし、曲がアニメソングなのは皆には内緒だ。

セガカラってこんなに凄い!!

バージョンアップしたセガのカラオケ"スーパープロローグ21"。このマシーンには従来のカラオケ機械とは大きく異なる、6つのアミューズメント機能が搭載されているのだ。
　セガカラは左で説明している機能以外にもオプションが充実している。代表的なのが"ハモローグ機能"。これはハモリ、デュエット、チェンジ、etcの機能を統合したもの。ドラマティックな演出が可能になるぞ。


セガカラの選曲は"ソングナビゲーター"のおかげでとっても便利

池袋GIGOでセガカラを体験!

…というわけで、実際に行ってきました。取材に協力してくれたのは、池袋GIGO[illegible]。取材に行ったのは平日の昼間だったので、他に人はあまりいなかったが、部屋数はかなり多いようだ。
　さっそくセガカラを体験してみる。普通のカラオケだと、まず部屋に置いてある本で曲を探し、その番号を調べてリモコンに打ち込むという作業が必要だったが、セガカラではこのような面倒な作業は不要だ。セガカラでは、リモコンと本が一体となった「ソングナビゲーター」という[illegible]が置いてあり、ソングナビゲータの画面の指示にしたがって入力していけばリクエストは[illegible]。曲名またはアーティスト名の頭文字を選んで、その中からカーソルキーで選ぶだけだ。ゲーム機のコントローラの感覚なので、難しくはない。
　ソングナビゲーターについている[illegible]セガカラのアミューズメント機能や、新曲リスト、リクエストのベスト10などを見ることができるぞ。
　この中の曲を歌いたければ、ここからでもリクエストができる。
　曲目ももちろん充実している。トータルで[illegible]曲以上、ヒットチャートに登場するような曲ならまず間違いなく入っているし、洋楽やアニメ主題歌のような専門ジャンルもかなり充実している。とくにアニメ関係はよそのカラオケでは見られないような曲も多数入っているぞ。アミューズメント機能も場を盛り上げる[illegible]に役に立つだろう。

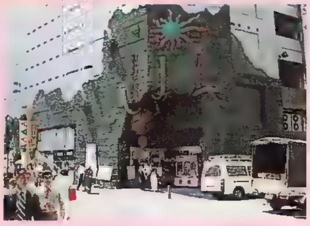

[illegible]


[illegible]

今度の週末とか、どう?

　セガカラを使ってみてまず思ったのは、「他の通信カラオケよりもはるかにおもしろい」ということ。曲目の充実度はもちろん、採点機能をはじめとするアミューズメント機能のおもしろさはさすがセガ、といったところか。その曲の最高得点や、今までの最高得点などが記録されていて、高得点をだそうという気にさせられてしまう採点機能や、男性の声を女性の声に(もしくはその逆)変えてしまうボイスチェンジ機能などが楽しいぞ。
　ぜひ一度、この「セガカラ」を体験してみてほしい。ちなみに池袋GIGOの場合は、土曜の夜(24時以降)がすいていておすすめだ。




東口からサンシャインに向かって5分ぐらい。


3D COMBATIVE SPORTS
SEGA MODEL2
期待の新作3Dポリゴン格闘ゲーム
「デッドオアアライブ」登場！
撃つ、投げる、極める！
せめぎあうこの熾烈な戦いに
君の運命は生か死か！！
撃つ
Punch & Kick
投げる
Throw down
極める
Hold
DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ
テクモインターネットスタジオ
http://www.tecmo.co.jp
テクモ株式会社
販売部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 3F
PHONE:03-3222-7620/FAX:03-3222-7629
©TECMO. LTD. 1996
TECMO

リアルな動きに驚嘆せよ！

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

TM MODEL2

2大システム"つかみ"と"デンジャーゾーン"を先に把握しておけば、スタートダッシュで遅れをとることはない！

担当：アディトシ

※画面は開発中のものです

テクも初の3Dポリゴン格闘ゲーム"デッドオアアライブ"。モデル2という高性能基盤を使用しているということもあって、かなりの読者が期待していることと思う。

とは言え、発売はもうちょっと先。プレイ前の予習的感覚で、システム等をしっかり頭に叩き込んでおいてくれ。

生死を賭けた戦いへの誘い

では、まず操作方法から説明していこう。

8方向レバーにボタン3つ。パンチ（Ⓟ）、キック（Ⓚ）、そしてホールド（Ⓗ）別命"つかみ"ボタンだ。

他ゲームの影響からか、1番左のボタンはガードだと思い込んでしまい、プレイに支障をきたす人が多いので、注意してほしい。

また、このゲームはリングアウト制を採用している。が、かなり広いので、それで負けるということは少ない。

さらに、リング際にはデンジャーゾーンと呼ばれる、威力増の地帯があるぞ。

ちなみにガードは、レバー後ろ。ダッシュは相手方向にレバー2回だ。



ガードは、レバーの後ろ引き。Ⓗボタンと間違えないように。

つかみは

Ⓗボタンは、大まかに2つの役割がある。

1つは、いわゆる"当て身"と同様の効果のもの。ボタンを押すと表示されるモーションに打撃が触れると、相手を制御不能にし体制を崩す。

上・中断攻撃に対しては立ったまま。下段攻撃に対しては、しゃがみ状態で押すことによってつかむ（当て身する）ことができる。

ただし手を出していない相手に対しては、モーションだけが出て隙だけが残る上、同じタイミングで投げ技を仕掛けられると、一方的に負けてしまうのが欠点。



つかみが成功すると、こういった具合に崩せる。

成功すれば、確かに有利にゲームを展開できるが、高いダメージは与えられずダウンは奪えない。つまり、ハイリスクでローリターンなのだが、実戦に投入する価値はある。

ま、その理由はプレイすれば、すぐ分かると思う。

では、もう1つのⒽボタンの役割。ただボタンを押すだけなら、ガードしている相手には無効の"つかみ"も、コマンドを入れることによって投げ技と同じ性能を発揮する。要するに、ガードしている相手もつかめるようになるわけだ（しゃがまれるとすかる）。

ただ、失敗するとスカリポーズが出るし、間合いは広いが、つかむまでのタイムラグが存在する点が、投げ技との大きな相違点。当然、同時に入力し合うと、投げ技が無条件で勝つ（通常投げはⒽ＋Ⓟ）

ちなみに、表記上投げ技扱いとなる"つかみ"は"関接技"と呼ぶことにする。

また関接技は、たいてい3段階前後に派生するが、Ⓗ＋Ⓟ＋Ⓚで途中振りほどくことが可能だ。



関接技は派生するものばかり。Ⓗ＋Ⓟ＋Ⓚで抜けろ！

デンジャーゾーンでは

デンジャーゾーンは、その名のとおり非常に危険な地帯。リングの四方を囲んでそれはあり、どのステージにも見た目の違いはあれど効力は同じで、必ず設定されているぞ。

しかも、かなり広いので、闘っている時間半分は、そこにいるものと考えていたほうがいい。



このバウンドがヤバイ！コンボが入るぞ。

そこで肝心の効力だが、想像どおり、そこでダウンすると、通常の技＋αのダメージを受ける。

それだけでも充分にイタイが、加えて、ダウンしたキャラはそのまま地面に落ちず、跳ね上がってバウンド状態となるのだ。そして、そこに空中と同じようなコンボが入ってしまう。

例えば、1度浮かされてⓅⓀと空中コンボを入れられ、デンジャーゾーンでダウン。当然、そこでバウンドするから、再びⓅⓅⓀ…。てな具合で、実際、かなりヒドイ。

そのため、ダウンした側の救済処置として"受け身"がある。操作はダウン寸前にⒽ＋Ⓟ＋Ⓚ。

成功するとキャラはバウンドせずに、必ずリング中央に転がるようになっている。しかも、受け身はとって悪いことはない。



受け身は高確率でとろう。でないと、勝つのは難しい。

横転中は無敵だし、何と起き上がり蹴りも出せるぞ。

しかしコンボを入れる側も、そう簡単に受け身をとらせてはいけない。受け身を簡単にとられそうだと判断したら、一旦ダメージは捨て、ⓅⓅで止めてローキック…。などとして、入力のタイミングを狂わせるよう努めよう。

それでも受け身をとられるようなら手を出さず、転がってくるところに二択を迫るのも、1つの選択肢だ。

かすみ KASUMI

かすみは初めてこのゲームを触った人でも、何とか闘える、いわゆる初心者向けのキャラと言えるだろう。

動きが早く、使いやすい単発、連携技が多い。また、空中コンボが多弾で強力なものが望め、その強さに拍車を掛けている。

そんなかすみの唯一の欠点は、このゲームの象徴とも言える"つかみ"が、あまり有効に機能しないこと。さらにコマンド投げ、関接技に大ダメージを与えるものがない。

しかし、攻め立てる能力はピカイチ。ⓅⓅ~を主体に、常に先手を取っていれば、カワイイ顔に似合わない、鬼のような強さを発揮するぞ。



このゲームの主人公は、このかすみだ。



とにかく、この胸の揺れがすごい。ジロジロ見てみー

PROFILE

国籍：日本
性別：女
年齢：17歳
誕生日：２月23日
血液型：A型
身長：164cm
体重：48kg
３サイズ：B88・W52・H89
流派：霧幻天神流忍術
職業：抜け忍
好きなもの：苺のミルフィーユ
趣味：占い









このゲームで最もボイスの映えキャラ、と言えばこのジャン・リー。例の「ホワチャー」といった、甲高〜いヤツをゲーム中途切れなく聞かせてくれる。

かすみと同じく、攻め立てる能力は高く、連携が実に多様。しかも、それらのほとんどがジャン・リーだけのものなので、形態を把握してないと勝つこと（相手も自分も）は難しいだろう。

また、今のところ唯一のガード不能技（上段・ドラゴンキック）を、このキャラは持っている。当然、リスクも高いが、豪快な闘いをしてこそジャン・リー。臆せず大技をドンドン狙っていこう。



ボイスが熱い！しかもかなり強いキャラだ。

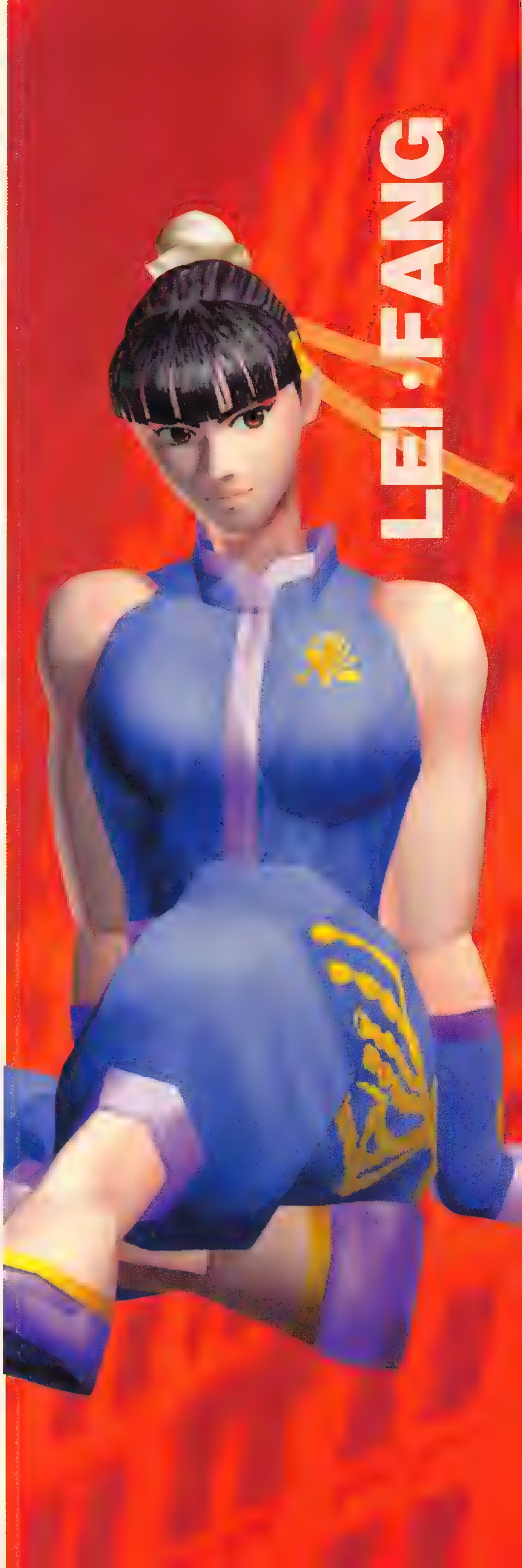


こいつはガード不能。しゃがんでかわせ！

PROFILE

国籍：中国
性別：男
年齢：20歳
誕生日：11月27日
血液型：AB型
身長：176㎝
体重：75kg
3サイズ：B99・W80・H92
流派：ジークンドー（JKD）
職業：用心棒
好きなもの：ハンバーガー、グレープフルーツ
趣味：映画鑑賞（アクション映画のみ）







レイ・ファンは女キャラということもあって、一見扱いやすそうだが、実際はこのゲーム屈指のテクニカルキャラ。

常備されている打撃のほとんどが出が遅く、なおかつ、それらを主戦武器として闘っていかなければならない。

ただし、太極拳独自の受け流すモーションから繰り出す技も多く、間合いやタイミングを覚えておくと、華麗に相手を叩き込める。

さらに、レイ・ファンが最も重要視すべきは〝つかみ〟。

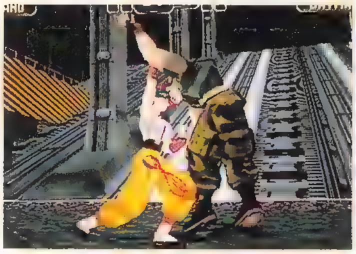
つかみ効果の性能が良く、パイマン同様、つかみからの派生（関接技）に長けている。「まずはつかんでから」と頭に入れておくと良い。

PROFILE

国籍	中国
性別	女
年齢	19歳
誕生日	4月23日
血液型	B型
身長	167cm
体重	50kg
3サイズ	B87・W55・H84
流派	太極拳
職業	学生
好きなもの	杏仁豆腐
趣味	カラオケ



かすみに負けず劣らず、よく揺れるよ。



技は、この様な特異なモーションのものが多い。







見てのとおりバイマンは重量級だが、現在のところ、かすみ、ジャン・リーと並んで3強と目されている。

本来、このキャラは関節技が実に強力で、それを狙うことをコンセプトとするのだが、高性能な打撃技も多く取り揃えているため、どちらを主体に闘っても強い。

当然、威力も高めに設定されているから、動きの遅ささえカバーできれば〝最強〟と言ってしまっても、決して過言ではないだろう。

開発側の意向としては、打撃技を関節技の伏線とした闘い方を望んでいるらしいので、最終的にはもう少し性能ダウンしているかもしれない。



サブミッションの達人、バイマン。もちろんパワー派。



はっきり言って、打撃だけでも闘えよぞ。

PROFILE

国籍：ロシア
性別：男
年齢：31歳
誕生日：10月10日
血液型：B型
身長：182cm
体重：105kg
3サイズ：B120・W92・H95
流派：コマンドサンボ
職業：暗殺者
好きなもの：ビーフシチュー
趣味：武器収集、チェス



ティナ
TINA

女子プロレスラーであるティナは、このゲームでは貴重な"投げキャラ"だ。
もちろん、そのために常備されている投げ技は、威力は高く見た目にも豪華。
しかし、ゲームの性質上、実は投げ技は非常に決めづらい。なぜなら、打撃技が簡単に割り込めるからである。
そのため、連携として投げ技を組み込むことは難しく、よろけさせたり、つかんだ後の2択に競り勝つことが、ティナの最大の目標なのだ。
アンケート等を見ても、非常に人気の高いキャラだが、このキャラで対戦で勝つことは、性能的にかなり難しい。覚えておいてくれ。



キャラ人気NO・1?流行っぽい容姿がうけてるようだ。



さすが女子プロ。こんな渋い技が揃っている。

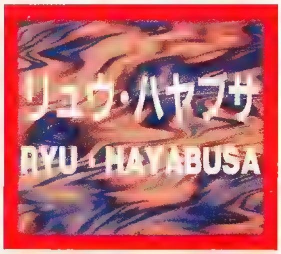
PROFILE

国籍：アメリカ
性別：女
年齢：22歳
誕生日：12月6日
血液型：O型
身長：169cm
体重：59kg
3サイズ：B89・W56・H89
流派：プロレス
職業：プロレスラー
好きなもの：シーフード全般
趣味：格闘ゲーム、サイクリング









懐かしのアクションゲーム、「忍者龍剣伝」の主人公、リュウ・ハヤブサ。

かすみと同じ流派の忍者だが、共通点は"つかみ"の性能だけで、その他の技の性質等は、まったく別のものが備わっている。

とにかくリュウはトリッキーな技が多い。

打撃はかすみより多少遅く感じられる。だが、リュウは多くのコマンド技を持つ。その中でも「首切り投げ」は、狙う価値アリだ。

空中コンボがねらいにくく、1発で減らす爽快感は、若干少ない。また移動スピードも、かすみよりは遅いようだ。



未来っぽい服に着替えて、再び登場。ポリゴン版のリュウ。



チクチクした攻撃が、割といやらしい。

PROFILE

国籍：日本
性別：男
年齢：23歳
誕生日：6月15日
血液型：A型
身長：177cm
体重：70kg
3サイズ：B105・W83・H92
流派：隼流忍術
職業：アンティークショップ経営
好きなもの：寿司
趣味：登山、釣り





御存知NBA的な容姿をした黒人ムエタイ野郎ザック。

現在、このキャラの性能は開発陣のみが知り、我々にもその風貌以外は、ほぼ知らされていないに等しい。

が、本誌7／30号（NO－76）を読んでもらえば分かるとおり、ティーソーク、ローキック、跳び膝蹴りといった基本的な技は入っており、正統派ムエタイキャラの匂いを漂わせている。

また、開発側の話によると、これから入るであろう技は、結構トリッキーなものを集め、最終的にはかなり強いキャラに仕上がる、ということだ。

PROFILE

国籍：アメリカ
性別：男
年齢：25歳
誕生日：4月3日
血液型：O型
身長：180cm
体重：78kg
3サイズ：B106・W84・H95
流派：ムエタイ
職業：DJ
好きなもの：アイスクリーム
趣味：ビリヤード



男キャラの中では、群を抜いてスタイルが良い。



このバネの効いた攻撃が何ともカッコイイ。







ゲン・フー GEN-FU

心意六合拳の使い手、ゲン・フーは「じじい＝身軽な動き」という世間一般の印象を裏切り、実は全キャラ中一番動きが遅い。

さらに、打撃技の威力も全体的に高く「じじい＝非力」という印象も、平気で裏切っている。

しかし、だからといって単純にパワー派というわけでもなく、的確にツボを押さえ、できるだけ余分な力を使わず叩き込む打撃技の数々は、さすがに老舗の貫録といったところ。

恐らく使ってみると、最初の扱いの難しさに頭を痛めると思うが、使いこなせば、それに見合う報酬は得られるぞ。

PROFILE

国籍：中国
性別：男
年齢：65歳
誕生日：1月5日
血液型：A型
身長：170cm
体重：78kg
3サイズ：B96・W102・H99
流派：心意六合拳
職業：古書店経営
好きなもの：麻婆豆腐
趣味：水墨画



小柄ながら、その打撃は岩のように重い。



動きが結構、遅いのに注意してほしい。



「モデル2」を使い、ジャレコがドライブゲームを作った!!

Super GT 24h MODEL

見た目はまさに「モデル2」だが、中身はジャレコもの！セガとは違った作りが出ている作品だ！

担当：ずるずる

ジャレコが「モデル2」で制作

セガの3DCGゲーム用ボード「モデル2」を使ってジャレコがレースゲームを開発。レースの題材は、最近話題の多い「GTカー」もの。

基本的には市販車を使うレースなのだが、その実物は非常に高価なものばかり。レースをするために生まれてきたものばかりだ！

実車のイメージをそのまま生かすならやはりテクスチャーマッピングができる3DCGもの。そこでジャレコが選んだのがセガのハード「モデル2」であった。





3DCGならではの設定が豊富！

「3DCGならでは」という点は、レースゲームにおいていっぱいあると思う。

まず、コースになっているところ（縁石、ダートを含む）が存在すること。



コース全体をコースセレクト時に見ることができる。

そしてその特性から、逆走も難無くできてしまうことだ。

コースもそうだが、やはり主役はマシン。4台もあるのだが、これまたリアルー感情移入がかな～りできそう！

ショートコースに初級・中級を設定

基本となるコースレイアウトを1つ作り、その中の1部を走るものがショートコース「初級」「中級」となっている。

このショートコースは、サーキットのコースとなっている。そのため、きちんと縁石から作られている。



初級、中級でのバンクカーブは、右肩上がりとなる。

「コースを上手に使いなさいよ」と言っているようだ。

「初級」では、このコースを順走（左回り）する設定で、「中級」ではその逆走（右回り）をする設定となっている。

それほどきついカーブはないものの、しっかりインをキープして走るとなると意外に難しい。



3DCGならではの演出。看板が立体ものになっている。





「ロングコースに中級・上級を設定」

ショートコースは、このコースが存在する「島」の表側（じゃあホテルがある側は何なの？）を走るコースなのだが、ロングコースは、そのショートコースから分岐し、「島」を横断する山岳地帯をトンネルで抜け、「島」の反対側に抜け、高級ホテル側を走った後、再びトンネルを抜け、ショートコースに合流するものだ。



上級、超上級でのバンクカーブは、コース最後にくる。

ショートコースはサーキットであったが、ロングコースは、ショートコースの一部を走った後、分岐して一般道に入り、トンネルを抜け、「島」の反対側に出る。再びトンネルを抜けると一般道からサーキット上に戻るようになっている。

さてそのロングコース、目玉というと、ショートコースよりもコースが長くなっているという点。だが、その中身は大きく違っていて、より高度なテクニックを必要とする。



それは、ショートコースがサーキットを使ってのコースだったのに対して、このロングコースは、スタート、ゴール地点をショートコースと併用する以外は、すべて公道、一般道を走る設定となっているのだ。





公道を走るということは…そう、コースがよりタイトになるということ。その一例として、コースの両側にあるはずのエスケープゾーンが道幅いっぱいまでアスファルトとなり、いきなりガードレールとなっている。

コースは場を最大限に使える利点はあるものの、アタックすればするほど接触するというリスクを負うことになる。



時間の経過も目玉の1つ。灯台が仕事をしている！

そんなコースに「中級」「上級」という2つのクラスが作られている。

これも順走、逆走という順なのだが、「上級」はかなり難しいといっていいだろう。これを最終目標としたい。

あのライジングがST-Vに参入

※写真は開発中のものです

蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

ST-V™

シューティングの大御所ライジングから君達に贈る最新作

担当：MVP

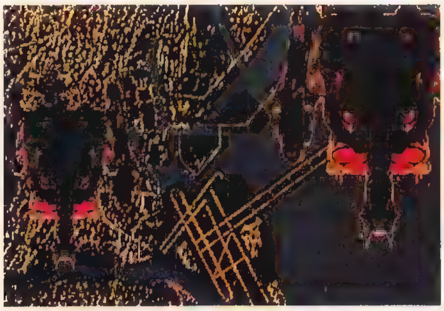
ストーリー

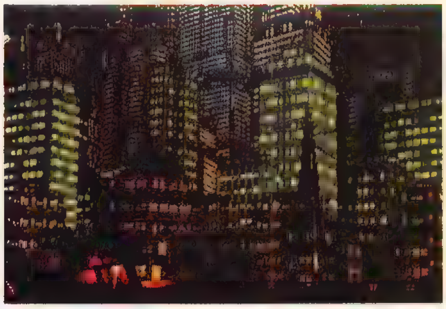
「蒼穹紅蓮隊」とは、衛星打上げ請け負い業者**「(株) 尽星」の私設自衛部隊「JDF」の俗称**である。自衛部隊となってはいるが、危険と判断された作業を代行したりお得意先からの要請で紛争鎮圧などに乗り出したりと、何でも屋的部署でもある。

創業当時は宇宙開発事業団の孫請けに過ぎなかった**「(株) 尽星」**は、経営の合理化、効率的な機器運用の徹底等により、宇宙開発関連会社の中では異例の早さで一部上場を遂げた。同社はその後、航空会社、実験機器製造メーカー、電子部品会社等との吸収合併をくり返し、20数年の間に世界でも有数の宇宙開発会社となり、現在もなお成長を続ける巨大企業である。

この急成長の推進力は、往還機パイロット出身の同社会長、ミアマ氏の手腕によるところが大きい。ミアマ氏は社長の椅子を後継者に譲り、会長となった現在でも、時には自ら往還機を操縦して地上と軌道上を行き来し、精力的に仕事をこなす毎日を送っている。









超キレイで超おもしろい。それが「蒼穹紅蓮隊」である。

「(株)尽星(ジンセイ)」 会社概要

- 資本金1兆円
- 自社保有施設／機器

自社ビル(東京府大田区) その他営業所は世界各都市に点在
ラグランジュポイント上のステーション「経堂9」
高高度プラットフォーム「慶絡(ケイラク)」×2　※成層圏を常時飛行中
発電衛星「東雲(シノノメ)」×2
打ち上げ基地（ハワイ島）
資源採掘用小惑星「天源(テンゲン)」
※ラグランジュポイント上に移動させてある
資源採掘用小惑星「セレス」※小惑星帯にある
海上油田兼発着場
月面資源採掘所
往還機「懸崖(ケンガン)」×4　※「慶絡」と軌道上を往還する
往還機「蒙蘭(モウラン)」×12　※一般の空港と「慶絡」を往還する
汎用輸送宇宙機「精杓(セイシャク)」×7
※中高度衛星軌道～各ラグランジュポイント間を往還する
私設自衛部隊「JDF」



ライジングの新作シューティング「蒼穹紅蓮隊」。なんとST-Vで発売されるのだ。ST-V参入の第1弾ではあるが、ちょっと待て!! **「横画面で縦シュー?」**と思う人はかなり多いのではないかな。

というわけでまずは実際にプレイしてみた感じから紹介しよう。

一般的に横画面の縦シューというのはやりにくいという印象がある。その一つの原因として、左右に大きく動かないとだめ→敵をうちもらしやすい→うちもらした敵から弾をはかれる→斜めや横から弾がくる→よけにくい上に敵を倒す快感がない、というものがあると思う。

しかし、蒼穹紅蓮隊は違う。なにせ、自機の攻撃可能範囲が広いのだから。この広範囲に攻撃できるシステムのおかげで、あまり横画面というものは気にならないはず。そのうえ、敵の量が結構多く、せまりくる大量の敵を一気にどんどん倒していけるので、シューティングの命である爽快感というものがバリバリにあるのだ。



横画面だけど爽快感に問題なし。

そしてボスの攻撃方法も多彩で、ここには弾を避ける楽しさとパターンを覚える楽しさがつまっているのだ。

このようにシューティングの面白さを追求したゲーム、それが蒼穹紅蓮隊だ。さすがシューティングのノウハウのわかっているライジングが作ったゲームである。

世界観にひたる

このゲームをより深く楽しむための「設定」については、はっきりいってすごいものがある。

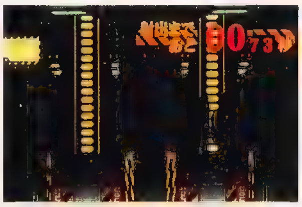
というわけで、まずはこの設定部分について見ていきたい。この設定部分はなんと会社の概要まであるというので驚きだ。

この会社の私設自衛部隊がこのゲームの題名である蒼穹紅蓮隊というわけだが、はっきり言ってなんかものものしい名前だとは思わないか?

ただの私設軍隊にしては名前がすごいが、よく考えてみればこの私設自衛部隊がやっていることがとんでもなくすさまじい。

もちろんこの考えはゲームでも全く裏切らないものとなっている。つまり「かなりヤバイ」相手との戦闘になっているということだ。

まずはこのようなストーリーや設定がスゴイというのがわかってもらえただろうか?



射出シーン。カウントダウンがなんともいえない緊張感をうむ。

サウンドを聴け

正直いって取材に行った時に最初に感じたものがこのサウンドだ。

部屋に入ってプレイをした瞬間にこの蒼穹紅蓮隊のサウンドのレベルの高さには驚ろいた。

「まじでいい」

この感覚はその後ゲームをしている間、常につきまとうのだ。バトルガレッジの時もそうであったように、このゲームでもいよいよ戦闘に行くという高揚感をかきたてる。見事にゲームにマッチしたものであるということだ。発売されたら皆もきちんとこのサウンドを聴いてほしい。そして一緒にCD化を願ってほしい。それぐらい印象に残るすばらしいものなのだ。

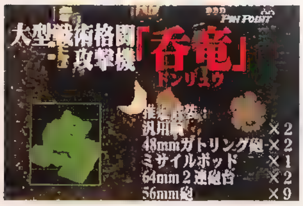
演出を見てみる

ゲームを始めると自機を決めるわけであるが、この時に「決定」と明朝系の文字が出る。この字が妙にいい。なんか君はもう後に戻れはしない、というような感じをうけるのだ。

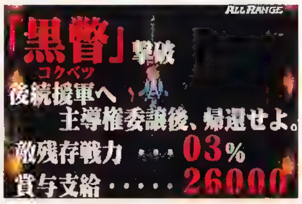
さてその後にくる射出シーン、一瞬の緊張感を生み出すこのシーン、そしてミッドナイトの戦闘に旅出つこの流れがすごくよいのだ。

また各面の最初にある状況説明や各面ボスの前に出る武装説明等もいい感じである。

ボス前で出る装備説明は、ただ単に説明しているだけでなく、そのボスの破壊可能なパーツを表しているのだ。これは覚えておくとよいだろう。この他にも、ボスの登場シーンや雲の上の戦闘から雲がきれてその間を降下していくシーン等、各所にその見どころはたくさんちりばめてあるのだ。



ボスの説明をよく見ておく。破壊可能なものがのっている。



敵残存戦力に注目!!全滅を狙うしかないね。

特にボス登場シーンは凝っていて、一瞬ボスが横切った後にゆっくりと登場したりするのだ。ほんとに何回見てもプレイヤーを飽きさせないものとなっている。それでいてテンポがよいので、ゲームの緊張感を全く損なうことはないのである。

グラフィックに注目

非常に見やすい蒼穹紅蓮隊のグラフィック。この超絶美麗なグラフィックを作るためにライジングの開発スタッフはかなりの苦労をしたようだ。

というわけでその成果はゲームに見事に反映されている。

モデリングされたキャラは光源が設定されていて、これにより明暗がきんちとわかれているので見やすいうえに、メカがメカっぽく見えるのである。



弾は見やすいのでご安心を。

で、ゲームに一番影響が出ると思われる「弾の見やすさ」であるが、御覧のとおり非常に見やすい。ホーミングミサイル等は弾の数はそうでもないが、見た目が派手なので、プレイしている人のあせりを誘うものとなっている。

次はキャラのデザインを見てみよう。これは個人差が出てくると思われるが、ザコは小さくボスはド派手でしかも種類は多種多様、ライジングのメカセンスはかなりいいと思えるであろう。どのゲームでもボスキャラというのは凝ったものが多いが、蒼穹紅蓮隊においてもボスにはかなり力が入っているので安心してほしい。

操作説明

8方向レバーで3ボタン。

A…ショットボタン

セミオートでショットとサブショットを発射する。ショットはⓅアイテムで最高5段階までパワーアップが可能。また、ボタンを押したままにすることで自機を中心に「ウエブ」を展開する。

B…ボンバーボタン

C…切り替えボタン

B、C、ウエブについては次頁でくわしく説明するぞ。



ボスの攻撃は多彩だ!!ちゃんと説明をよんでおこう。

超重要!! ウェブを知れ

ウェブとはこのゲームで最も重要であり、またこのゲームの特長ともいえるべき攻撃法である。

まず、Aボタンを押しっぱなしにすると、自機を中心にワイヤーフレームのフィールドを立体的に展開するのだ。この時、ボタンを押している時間でその範囲は広がっていく。

で、このワイヤーフレームでできたフィールドの内に敵を入れると、その敵に照準がつく。この照準の数は最大8個までである。

そして、ボタンを離すことでその照準した複数の敵に向けて同時に追尾レーザーが発射されるのだ。

これがウェブシステムの流れである。



まずはAボタンを押しっ放しでウェブを展開して敵を照準する。

さて、このウェブシステムの特長をあげると、

①攻撃力が高い。

②ウェブでしか破壊できないものもある。

という2つのものがある。

まず①についてであるが、これにはCボタンの使い方というのも関わってくる。

基本的に通常のショットよりも威力が高いのであるが、照準対象が1個、たとえばボスのコアだけしかない場合は通常のショットを連射したほうが効率がよい。まぁたいていの場合は追尾レーザーで事たりるのだが。

また、各キャラ2種類ずつ装備されている追尾レーザーはCボタンを押すことにより、「集中型」と「拡散型」をチェンジすることができる。

そしてこの2つの型でウェブの形も大幅に違う上に追尾レーザーの威力も変わるのだ。

集中型ならばウェブの形は細く威力は強いが、拡散型はウェブの形は大きく攻撃可能範囲が広いかわりに追尾レーザーの威力は落ちてしまう。とはいうものの通常のショットよりは強いので問題ない。

②については、まずウェブのワイヤーフレームが立体的であるというのに注目してみる。

・・・すると通常ショットが自機のいる高度のみに有効なのに対して、ウェブならば立体的に対応しているから自機とは高度が違う敵に対しても有効なのである。すなわち、はるか下の方に見えている戦車等に攻撃が可能なのである。

敵が自分のいる高度まで上昇もしくは下降してくる前に攻撃できるので、弾を撃たれる前に破壊できる。逆にこういう時は自機のいる高度まで敵がくるのを待つと弾をたくさん撃ってくる場合が多いので、迷わず追尾レーザーで撃破しておきたい。



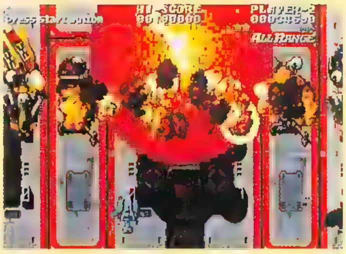
そしてボタンを放すと強力な追尾レーザーが敵を一掃!!

2つあるボンバー

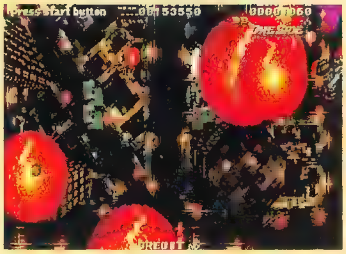
Bボタンで一撃必殺の威力を秘めたボムを発射するわけであるが、このボムはウェブ展開中照準の状態の時に使うと、「拡散ボンバー」に変化し、この場合小型のボムが多数照準した敵に向けてホーミングするのである。

ボムの数には限りがあるが、途中出現するボムアイテムで補給が可能なので、1ステージ1~2発ぐらいなら使っていってもかまわないだろう。

またこの取材のバージョンでは固い敵にボムを使うと撃ち込み点がべらぼうに入る。



これが集中型のボンバー。威力バツグンだ。



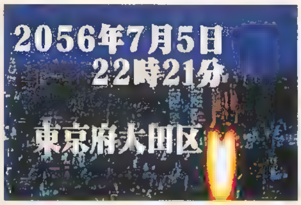
これが拡散ボンバー。特に狙う必要がないので楽。

ステージ紹介

1面「東京ステージ」概要

所属不明の巨大な巡洋艦が本社の置かれている都市部へ向けて大気圏外から降下中であるとの情報が、高高度プラットフォーム「慶絡」より入った。

プレイヤーは敵と思しき巡洋艦の迎撃に向かう。



東京を防衛するために旅立つのだ。

2面「軌道上ステージ」概要

ステーション「経堂9」衛星軌道監視部より地球の低高度衛星軌道に未登録と思しき大型飛翔物が多数観測されたとの報告が入った。

プレイヤーは汎用輸送宇宙機「鯖杓(セイシャク)」により現地へ向かい、これを調査する。

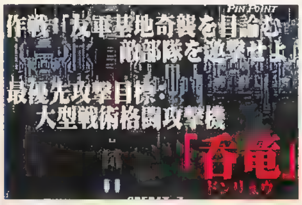


2面は東京空襲事件の黒幕の攻撃衛星がボスである

3面「峡谷ステージ」概要

北米支社打ち上げ基地への奇襲攻撃を目論む、大型企業テログループより基地への攻撃予告の声明が入電、攻撃までの時間はあと22分。

プレイヤーは「慶絡」より緊急発進し、敵部隊を補足した後にその攻撃を阻止する。

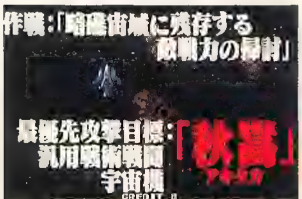


格闘攻撃機「呑竜」にはかの有名なワインダー攻撃が…。

4面「暗礁空域ステージ」概要

月の裏側ラグランジュポイントの近く。ここには資源採掘用小惑星「天源」が置かれていたのだが、数10分前何らかの原因により破壊されてしまった。

プレイヤーは偶然近辺を航行していたため、調査目的でこの宙域へ派遣されてきた。



暗礁宙域には数多くの敵が潜んでいるぞ。気をつけろ。

キャラ紹介のトップバッターはお姉様「八指多 薫」で。

この人の乗る機体はバランス型であり、パワー、スピード、攻撃範囲、ともにそこそこ使える機体である。

まずは通常のショットから見てみよう。

この機体の通常ショットとサブショットの組み合わせを見ると、前方に少しためのショットを撃ち、そしてサブショットは緑色のうねるレーザーという構成になっている。

他の機体と比べると、バランス型というとおり、まぁある程度の範囲はカバーできるものとなっている。バツイチの女は手堅いというところか？（あまり関係ない）

さて次は重要。ウェブについてみてみよう。

●集中型

こちらのウェブの形は自機から三角形の形に広がっていくものである。

その三角形の形は割と広く、前方に長いので、遠くの敵を照準しやすい。

これはボス戦で役に立ち、前方に長いし威力も拡散型より高い。

さて、集中型の追尾レーザーは、火炎弾を発射する。この追尾レーザーの弾速は速く、照準した敵を逃さず破壊してくれることであろう。威力が高いので通常のザコ面でも細めに使っていきたい。

ウェブは自機の移動する方向に動いていく。これによって照準はかなりしやすいだろう。

●拡散型

この型のウェブの形は、円を半分に切ったようなものである。すなわち上から見ると半円状である。その直径にあたる部分の中心に自機が位置している。

このウェブの場合、拡散型というだけあってかなりの広範囲をカバーしている。

自機を一番下に持ってきた時にこのウェブを最大限に伸ばした場合、画面の半分近くをそのウェブの範囲に入れることができるのである。

そして、この拡散型の追尾レーザーは、少したよりない細い帯状のレーザーを発射する。威力は少し集中型に劣るが、その効果範囲の広さはザコ戦で非常に重宝するはず。

ただ、追尾レーザーの弾速が多少遅く、足の速いザコに向けて発射された場合破壊するのに少し時間がかかったり下手をすると逃げられてしまうこともある。とはいうものの、こういう状況はほんとに稀でありさほど気にすることはないだろう。

この広範囲型も集中型と同じように自機の動く方向に向いていくが、これはあまり関係はない。何故かといえば広範囲なのでそんなに気にしなくても勝手に照準してくれるからである。

さてこの八指多の乗る機体はいかがかな？

とりあえず扱いやすいので初プレイにもってこいである。

S.O.Q-004 パイロット
八指多 薫
ヤシダ カオル
(株)尽星重工 軌道事業部 防衛2課 課長





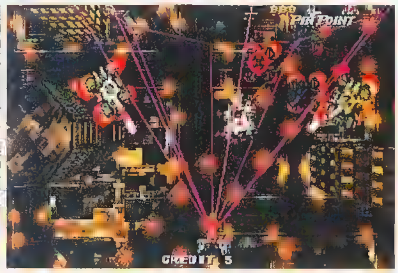
プロフィール

八指多（ヤシダ） 薫（カオル） 24歳 (株)尽星重工 軌道事業部 防衛2課課長

軌道事業部防衛2課、すなわちJ.D.F防空部を若くして束ねる才媛。(電脳化により、個人の記憶容量や経験等は必ずしも重要な要素では無くなっているので、さほど珍しいことではない) 徹底した電脳化とその相性からくる反応速度は当代随一。性格は面倒見もよく、周囲の信望も厚いが、少々ムラッ気があるのがタマに傷。現在は区内の借り上げ社宅にて、ハムスターと暮らしている。離婚歴有り。

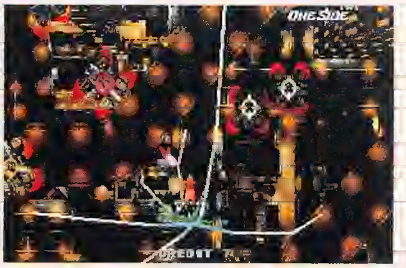


集中型の追尾レーザー。火の玉みたいのが高速で飛んでいく。

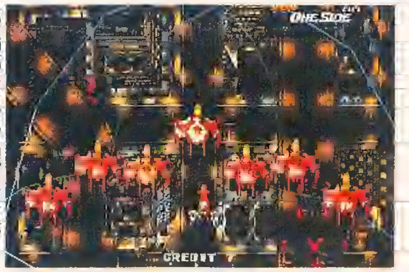


集中型のウェブ。集中型とはいえ結構カバーしてる。





拡散型の追尾レーザー。威力は普通。



拡散型のウェブ。通常はこれでOK。



屠竜のショット&サブショット。スタンダードですね。

S.O.Q-025　パイロット

朏　良太

ミカヅキ　リョウタ

(株)尽星重工 軌道事業部 防衛2課





プロフィール

朏　良太 19歳　(株)尽星重工 軌道事業部 防衛2課所属

入社1年の新人ではあるが確かな操縦技術を持っている。その負けん気の強さとあからさまな上昇志向で、既に社内に敵も多いが、そんなところを八指多に気に入られその下で訓練を重ねる日々を送っていた。実はミアマ会長の隠し子なのだが、周りはおろか会長さえも知らない事実となっており、本人も会長に対して複雑な感情を抱いているようだ。

「紫電」は前作の[illegible]
きた。
さて、そのプロフィールを見てみよう。
[illegible]
ミアマ会長の隠し子[illegible]
[illegible]

[illegible]

●集中型

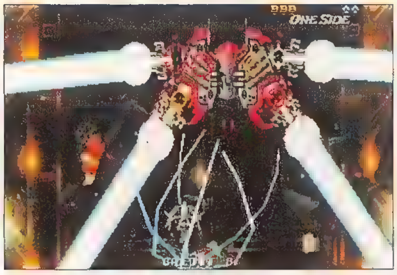
紫電の集中型のウエブの[illegible]
[illegible]

●拡散型

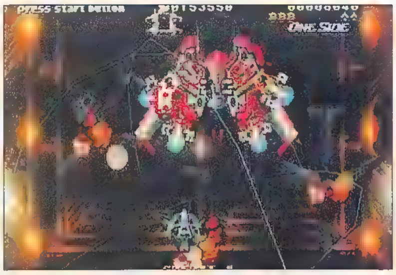
紫電のメインと[illegible]
[illegible]

スピード型

紫電



集中型の追尾レーザー。ちょっと弾速が機になるが…。



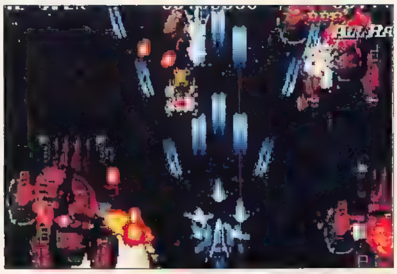
集中型のウエブ。これでも十分広範囲だ。



拡散型の追尾レーザー。ド派手なのでいいかんじ。



拡散型のウエブ。画面外の敵まで余裕でカバー。



紫電のメイン&サブショット。ホーミングミサイルが強いかも。

S.O.Q-010 パイロット

国村 リカ

クニムラ

(株)尽星建設 豊の海防衛部 主任補





プロフィール

国村 リカ（クニムラ） **22歳 (株)尽星建設 豊の海防衛部 主任補**

あまりにも秀でたパイロット技術と歯に衣着せぬ言動が災いして、関連会社の月面採掘所防衛という閑職に追いやられていた。しかし、たまたま本社を訪れたさいの敵襲で、急遽防衛2課に返り咲くこととなる。八指多とは学生時代からのつきあいで、仲が良いが口論も多く、久々のコンビ復活に周囲も不安を隠しきれない。実は心優しく、人を思いやる気持ちも強いが、その言動からかそれが相手に伝わらないことも多い。



集中型の追尾レーザー。威力が強いのでうまく使え!!

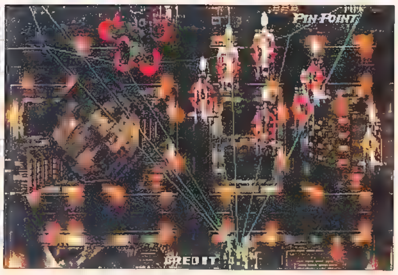


集中型のウエブ。使いこなすのがむずかしい。

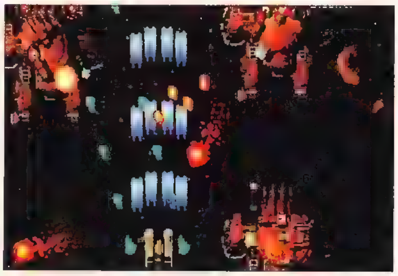




拡散型の追尾レーザー。これがメインになるはず。



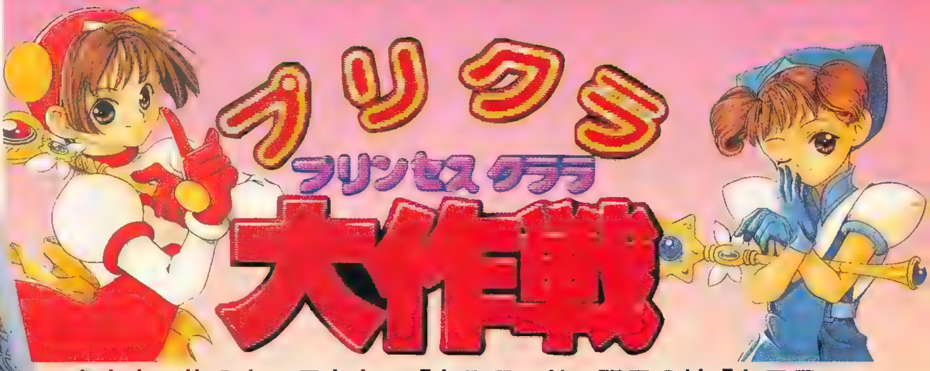
拡散型のウエブ。見た目は集中型と変わらない。



鵬牙のメイン&サブショット。サブショットに特長あり。



あのクララがアクションゲームで大暴れ



プリクラ大作戦

プリンセスクララ

豪血寺一族のキャラクター「クララ」が、双子の妹「キララ」ちゃんを加えて帰ってきた。クララのお姉さんのウララ王女&グレイもいて、ミラクルワールドは大騒ぎ！てな具合。

担当：M.D.S.ジョッキー★笹岡

アクションゲームになってクララがんばる

クララといえば、豪血寺一族。だが、このプリクラ大作戦では、このクララが主役となって活躍する、クォータービュー視点のアクションゲームなのだ。

レバーで移動、ボタンは3つ。ボタンはショット、アタック、ボムの3つの攻撃になっていて、3つの攻撃を上手く使いながら、さらわれてしまったウララ王女を助けるために敵を倒していくといった内容。アクションゲームになったクララは、2等身になってカワイイ感じ。このクララのちょこまかとしたアクションに是非とも期待したいところだぞ。

STVにまたまた注目したいニューゲームの登場だ。



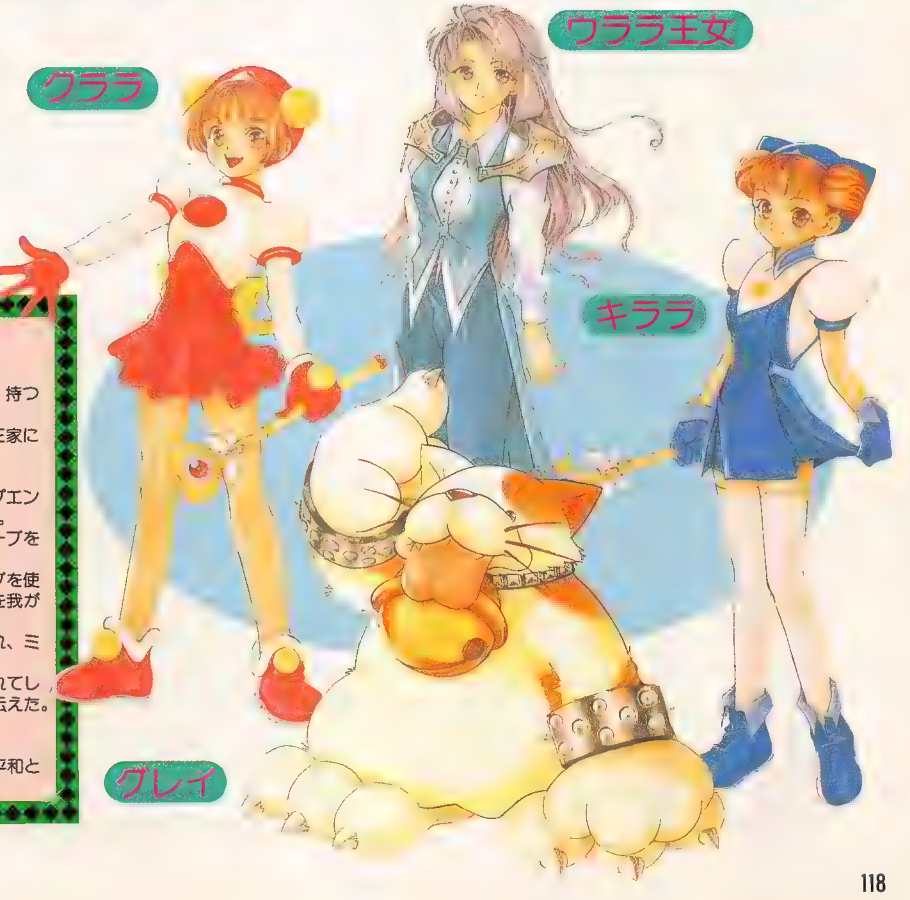
クォータービュー（斜めから見おろしたタイプ）のアクションゲーム。



コミカルになってもクララ頑張っちゃう！妹のキララもよろしくね。



さらわれてしまった2人のお姉さん、ウララ王女様。



魔法の国「ミラクルワールド」……

ここは人間界で修行（当主争奪格闘大会？）しているクララの故郷。そして、この物語はクララが人間界に行ったあとの出来事。

ミラクルワールドに代々伝わる魔法石「マジカルオーブ」。この石は、持つ者の願いを何でもかなえてくれるという言い伝えがあった。

しかし、この国の人々は私欲に使わず、国の守護石としてその力を王家に委ね、安息と平和を願った。

ミラクルワールドは、何の争い事もなく平穏な日々が続いていた…

そこへ突然、この国と相対する無機質な機械だけの帝国、「スクラップエンパイア」が、「マジカルオーブ」を奪うために攻め込んできたのだった。

王家の第一王女で、クララの姉でもある〝ウララ王女〟は必死でオーブを守ったが、抵抗も空しくオーブと共にさらわれてしまう。

「スクラップエンパイア」の創造主である「フラッシュ」は、オーブを使い、ミラクルワールドの人々を動物に変えて自らの配下にし、この国を我が物にせんと考えていた。

動物に変えられた人々は「スクラップエンパイア」の機械に乗せられ、ミラクルワールドを機械帝国にする為に働かされた。

魔法決壊を張って難を逃れたクララの妹「キララ」と動物に変えられてしまったウララ王女の恋人「グレイ」は人間界にいるクララにこのことを伝えた。

「待ってて！ウララお姉ちゃん!!クララが必ず助けてあげる！」

こうしてクララ、キララ、グレイの3人によるミラクルワールドの平和とウララ王女を救い出すための「大作戦」が今、ここに始まった……。

スーパークララにおまかせよ！

クララはもちろん、キララ、グレイの３人は、アイテムを取ることによって変身することができるのだ／

クララといえば魔法少女。魔法少女といえば変身。てなワケで、今回もクララはスーパークララに変身して戦ってしまうのだ。

変身するには、特定の場所にある、変身アイテムを取らねばならないのだが、変身しているあいだのクララは無敵なので、変身したらもう怖いモノナシ！てな具合なのだ。

変身後のグラフィックやアクションにも注目してみたいぞ。

でもって、他の2人はどうするのかって？ハイハイ、判ってます。もちろんあとの2人もちゃんと変身するから安心して良い。それぞれ、ハイパーキララ、グレイ（人間）に変身するぞ。

キララは、クララと同じく魔法の力によって変身する。グレイは、アイテムを取ったときのみ自分にかかっている魔法が解けて、人間の姿に戻れるという訳なのだ。変身中は、攻撃のほうもパワーアップしているので、変身したらガンガンやっちゃってOKだぞ。ここでは、クララ、キララ、グレイの3人の、変身前と変身後のサイズやプロフィールなどを掲載しておくので、今後の活動に役立ててくれ（一体何の役に立てるんだ⁉？→一人つっこみ）。

クララ





ミラクルワールド王家の娘。三姉妹の次女で双子の姉。自由奔放で楽天家。

現在、修行のため、人間界に降りていたが、ミラクルワールドの危機をキララから聞き、戻ってきた。

年齢…15歳
誕生日…1981年11月12日
血液型…B型
身長…158cm（スーパー時168cm）
体重：おしえない
3サイズ…ノーマル時
B／？（78）W／？（53）H／？（80）
B／87 W／56 H／88

キララ





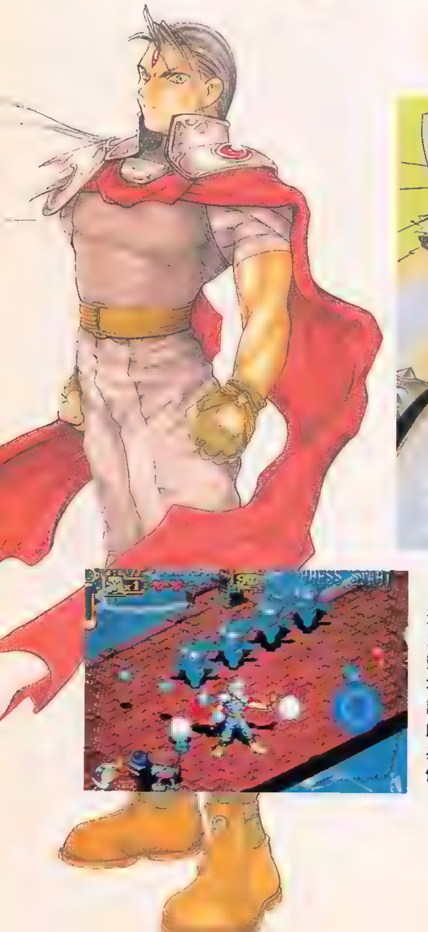
同じく王家の娘。三姉妹の三女で双子の妹。いつもニコニコしていておっとりしている様に見えるが、几帳面で芯は強い。少々心配性なところがある。

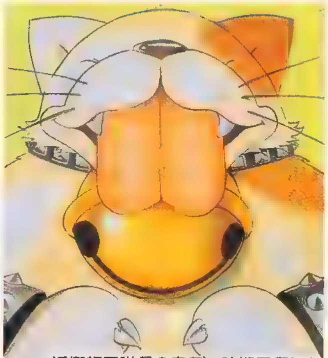
本人は気づいていないが、ちょっとアブナイ所あり。

マジカルオーブが奪われ、結界が破られたのを察知し、自らの魔法で防御したため、動物になるのを免れた。

年齢…15歳
誕生日…1981年11月12日
血液型…AB型
身長160cm（スーパー時　169cm）
体重…なに？
3サイズ…ノーマル時
B／80 W／55 H／82
B／89 W／57 H／88

グレイ





近衛師団隊長の息子。時期団長になるためにミラクルワールド中を武者修行に出ていた。三姉妹とは仲が良く、長女のウララとは恋愛関係にある。

つまり、国王候補である。普段はクールに決めている（？）が結構そそっかしい。

旅も終わり、彼女らの住む屋敷に向かう途中、異変に気づきとっさに魔法防御したが間に合わず、中途半端な動物（半人間半動物）に変えられてしまった。

年齢…21歳
誕生日…1975年8月10日
血液型…O型
身長…180cm（スーパー時　同じ）
体重…78kg
3サイズ…男のサイズが聞きたいか？

もうすぐ発売！早くクララ達に会いたい

この「プリクラ大作戦」は、前まではキラキラクラクラ大作戦という名で開発が進んでいたので、そっちのほうの名前で記憶していた人もいるのでは？発売されるのは、「プリクラ大作戦」だからね。間違えないように。

プリクラ大作戦が発売されるのは、あとすこし、大体9月くらいを目標に、最終調整中／ってとこ。ゲームセンターに登場するのはもうちょっと先になるね。

このゲームのポイントは、クララ達のアクションや、敵やオプションキャラであるピュアエッグ達の活躍ぶりがポイント。マジカルワールドでのクララの活躍に期待してね。

ST-V™

STVで放つ新鋭シューティングゲーム

©1996 Warashi Inc

ST-Vだからといって、横画面とは限らない。本格派縦シューティングの意欲作"紫炎龍"。アーケードにてセンセーショナルデビュー!!

担当：M.D.S-ジョッキー★笹岡



＊画面は開発中のものです

ST-Vに期待のシューティングゲーム登場

この「紫炎龍（しえんりゅう）」というゲームは、新鋭ゲームメーカー"童"（わらし）が、ST-Vというハードでアーケードに参入して、2作目(1作目は「GALJAN」)にあたる作品だ。

ST-Vというハードを利用して、セガサターンとアーケードの両方でゲームを制作していくという方向は、なんとなくこれから流行しそうな感じがする。

さて、その童が、このたび鋭意制作しているシューティングゲーム、それがこの紫炎龍なのだ。早速紹介していこうと思う。

縦スクロールのスタンダードなシューティング

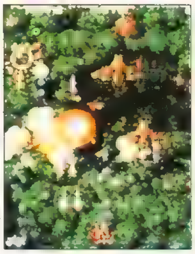
ST-Vで縦スクロールのシューティングゲームは、ST-V初になると思う。同じシステムだけど、縦画面のゲームもちゃんと出来るのだ。

ST-Vはシューティング自体少なかったので、これを期にST-Vのシューティングゲームがたくさん出てくるといい感じだ。

ゲーム内容は、極めてオーソドックスなタイプのシューティングゲームで、8方向レバーとボタン2つというシンプルなものだ。

ボタン2つは、ショットとボム。基本的な操作はこれだけ。あとはいろいろなパワーアップがあるのだが、それはあとで説明するとしよう。とりあえず操作でとまどうことはないであろうと思うぞ。

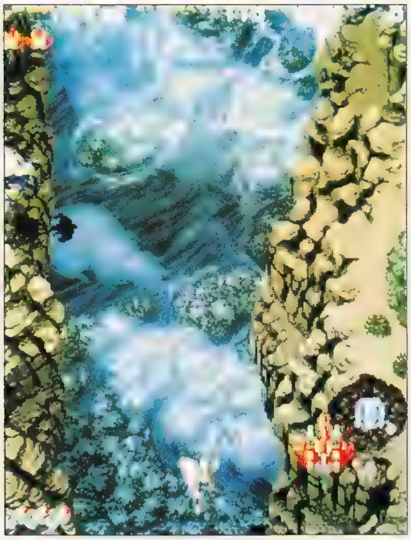
内容も、面クリア型のパワーアップ式のシューティング。ステージの最後にはボスが控えているという寸法だ。



ゲームは普通の縦スクロールのシューティングだ。

このゲームならではの特徴としては、自機がやられると、復活地点に戻されるタイプであるということがある。縦スクロールのゲームでは、このタイプのゲームはあまり見かけないので、完成したらどんな感じになるのかが非常に楽しみだ。

現時点ではまだ開発中なので、はっきりしたことはまだ解らないが、このゲームのスタッフは今までにもアーケードでシューティングを制作しているということなので、そのへんも含めて完成が楽しみ。



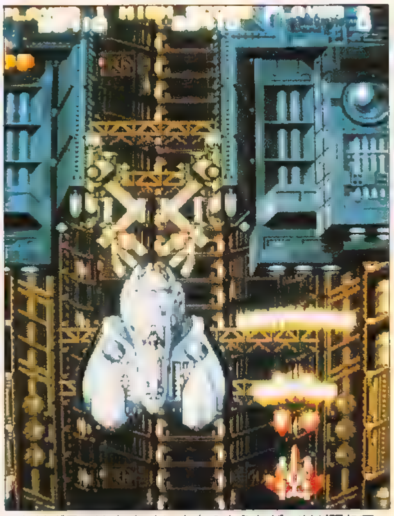
まだ開発中だが、グラフィックなど細かく描かれている。

細かい演出描写にも注目だ

紫炎龍をただのシューティングと思ってはいけない。このゲームの面白い点は、ステージ中の演出や、敵キャラクターの細かいグラフィックなどが、異様に良くできていることだ。

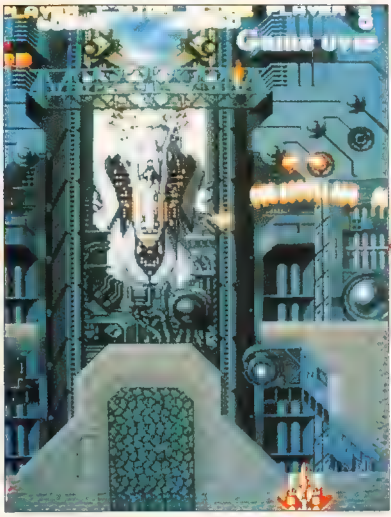
背景や敵キャラクターの、動きややられかた、爆発パターン、ボス登場の演出、とにかくいろいろなところが凝っている。これは実際に動いているところを見てもらいたいが、気を付けてみてないと分らないようなところまで細かく描かれている。結構すごいと思うのだ。

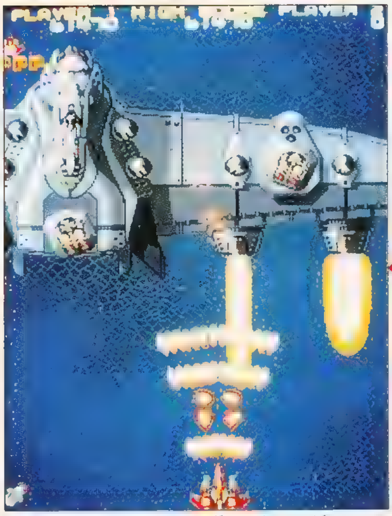
ここでは、写真でしかお見せできないが、制作スタッフの気合いがそこかしこに感じられて好感が持てるぞ。



これはボスの演出。初めに中央のようなパーツが現れて…

ステージ後半で、パーツが合体！





最終的に、このような形のボスになるのだ。

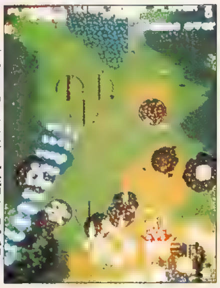
パワーアップの[illegible]

シューティングゲームの要は、何と言ってもパワーアップ。パワーアップがどんなものかで、そのゲームが決まってしまうといっても過言ではない。

この紫炎龍も、当然パワーアップが何種類かあって、自

紫炎龍

機はパワーアップしていくことでドンドン強くなっていくのだ。
　パワーアップの種類は、全部で3種類あって、それぞれさらに何段階かのパワーアップが存在する。
　ここで注目したいのは、パワーアップの種類はショットだけではなく、ボムも3種類存在するという点。ショットの種類だけではなく、ボムの種類がどのようになるのかが気になるポイントなのである。
　各パワーアップの効果や、ボムの効果など、どんなものかを考えて、場所に応じたパワーアップ選択がポイントになってくると思うぞ。
　また、ボムなどの演出も凝った作りになっているので、そのへんもまた気にして見ていきたい。見た目にカッコイイ攻撃が多いのだ。



各ショットは何段階かのパワーアップがある。



パワーの種類によって、ボムの性質まで変わってくる。

パワーアップがやはり決め手だ

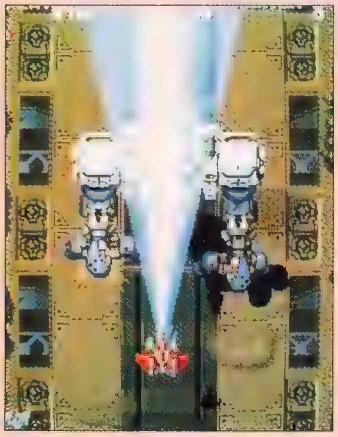
パワーアップは3種類で、それぞれ赤、青、黄の3色のいろのパワーアップアイテムになっている。
　このパワーアップを取ると自機のショット及びボムまでもが、その色に応じたものに変化するというのは、さっきも説明した通りだ。

●赤(バルカン)

赤のパワーアップはバルカン。初めから装備されている標準の武器だ。
　パワーアップしていくと、ショットの幅が広がっていき、威力が上がるぞ。連射もできて使いやすい武器。
　赤のボムは、前方集中型のボムで、扇状のレーザーを発射してダメージを与えるというもの。このボムのグラフィックはキレイなので一見の価値ありだぞ。



赤のバルカン。広範囲に連射できる。



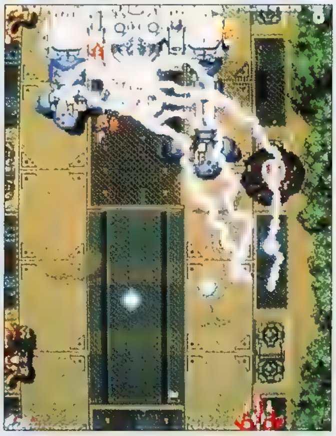
ボムはこれ。見た目にとてもカッコイイ！

●青(レーザー)

青の武器は、レーザーなのだが、普通のレーザーではなく、ちょっと特殊なレーザーである。
　このレーザーは、敵に対して自動で追尾していくタイプで、雷状のレーザーが、うねうねと動き回りながら敵を自動追尾していくのだ。このグラフィックも是非動いているところを見てもらいたい。
　パワーアップすると、この雷の数が増えて強力になる。ただしこの武器は連射できないので、その点ほかの武器よりも使い勝手が悪いかもしれない。
　ボムは、直線的な太いレーザーが画面の後方から何本も来て攻撃するというもの。画面の広範囲をカバーするのが利点だ。



ボムは、極太レーザーが飛んでいく。



青のレーザー。敵を追尾していくカミナリレーザーだ。

●黄(ミサイル)

黄色は、ミサイルによる攻撃が出る。
　このミサイルは、自機の後方より発射され、徐々に加速しながら前方に飛んでいくというもので、破壊力はバツグン。
　ただし、連射があまり効かないのが難点で、破壊力重視の攻撃武器と言えるだろう。
　ボムは、一点集中型の投下式ボムで、これまた破壊力はありそうである。しかし、攻撃範囲が狭いので、ボスなどに集中して攻撃したい場合などにのみ使えるような感じのボムだ。



黄色のミサイル。威力があるが、ショットスピードがいまいち。



ボムは一点集中型。ボスに当てたいところか？

要は好みの問題だが、これらの3種類の武器でどれを使うかが、このゲームのポイントだぞ。

サターン版も同時に開発中だ

この紫炎龍は、ただいま鋭意制作中！とのことで、完成してゲームセンターに登場するのはちょっとだけ待ってもらいたい。
　それと同時に、セガサターン版のソフトのほうも、アーケードより少し遅れて発売になる予定。この場合は家庭用の横画面にどのように対応するのかが気になるところだ。
　シューティングファンも、そうでない人も、とりあえずは完成するのをもうちょっとだけ待っていよう。

新手法"ロトスコープ"を使った麻雀ゲーム

妖艶電視麻雀遊戯 GALJAN (ギャルジャン)

※画面は開発中のものです

独特の雰囲気を持ったグラフィックを、ちょっと変わった視点で見せる麻雀ゲーム登場。たまにはこんなのもいいかもしれない。

担当：M.D.S.+ジョッキー★笹岡

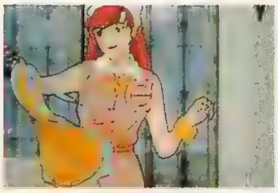
ST-V™

イカサマなしの2人打ち麻雀

この「GALJAN」は、ゲームのほうは良くあるタイプの2人打ち麻雀ゲーム。イカサマはナシの普通の麻雀と思ってくれればいい。

麻雀ゲームは、CPU麻雀なので、割とサクサク積もってくれたり、ドラも付いたりで、結構大味なカンジ。CPU麻雀ならではのストレスのない麻雀が楽しめる。

しかし、この手のゲームはやはり、注目すべきはグラフィックの良さ。このGALJANは、今までの脱衣モノではなかった手法の"ロトスコープ"という技術を使って、今までに見たことのない独特のグラフィックでアニメーションをさせているのだ。



アニメーションに新手法を採用した新機種麻雀ゲーム。

新手法"ロトスコープ"による秒間30フレームのアニメーション

ではまず、このGALJANで採用されている"ロトスコープ"という手法について説明してみよう。

ロトスコープとは、実写映像から取り込んだ画像を、1枚1枚トレースして1コマずつ原画を起こし、その原画をもとに更に、アニメーションのための原画を書き起こすといった手法で、非常に手の込んだ作業によるものなのである。



まずは実写映像から。



続いて原画をトレース。



最後にアニメーション原画を制作。

特出すべきはそのフレーム数で、実写から取り込んだことにより、何と秒間30フレームのなめらかなアニメーションを再現することが出来ているのだ。秒間30フレームでも、元を実写映像から取り込んでいるので、まるで生きているのがのごとくのなめらかなアニメーションが、実に違和感なく再現できている。実際に動く画面を見れば、その手法のスゴさが分かってもらえることと思うぞ。

秒間30フレームといえば、アメリカのアニメーション映画にも引けを取らないくらい。普通のアニメを見慣れているとちょっと変に見えるが、この独特のグラフィックは見てみて欲しい。

GALJANに登場する女の子は3人と少な目だが、そのぶん1人1人のアニメーションに手が込んでいると思えば、それもうなずけるというモノだ。

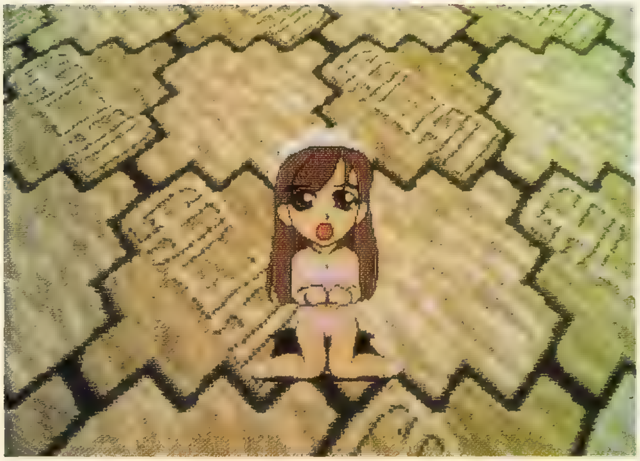
始めに実写映像を撮って、それからトレースして原画を描き、さらにそこからアニメーション用の原画を描く。わざわざここまで手の込んだことをするのだから、よほどアニメーションに気合いが入っていると見えるぞ。

キャラクターデザインはアニメーターを採用

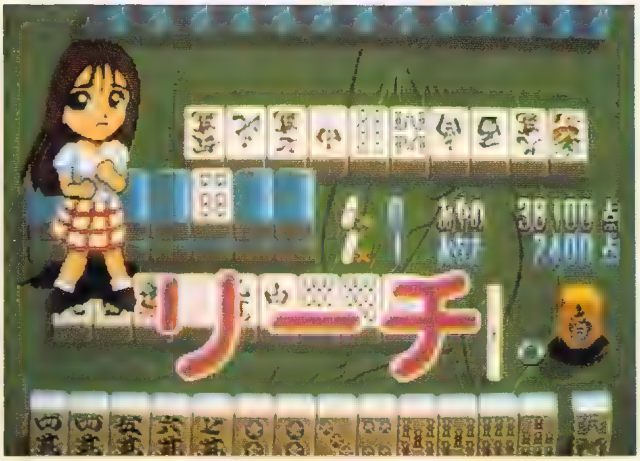
アニメーション用の原画には、ちゃんとキャラクターのデザインを担当するアニメーターを採用し、実写の映像から若干の修正を加えているのだ。

これにより、実際の画面のほうを見てみると、これがアニメーションとも実写ともつかない、独特の雰囲気を持ったアニメーションになっているというわけ。実写に近いので、30フレームのなめらかすぎるアニメーションも違和感なく見ることが出来るようになっているのはお見事だ。

また、ゲームのほうでは、



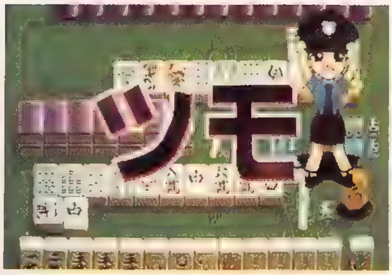
ちゃんとSDのほうも1枚ずつ脱いでいくのだ(笑)。



SDキャラクターたちのリアクションにも注目したい。

アニメーション以外の部分で登場する女の子たちは、みんなSDキャラで登場する。このキャラ達はゲーム中の画面やプレイヤーが和がったときなどにチョコチョコっと出てくるのだが、これがまた結構カワイイので、これはこれでまた良し(笑)。SDキャラたちのリアクションなどもなかなか凝っているので見逃せないぞ。

ゲームの演出では、このほか、上がり役を読み上げてくれる声が、すべて上海語で読み上げてくれるという特徴がある。この読み上げが、「ピンフゥ」だったり「タンヤァオ」だったり(半分ウソ)、上海語なので(当たり前)、これも聞いていてたのしいぞ(本当か?)。



上がり役を上海語で発音してくれる。

とにかく、何かいままでになかった雰囲気を持っているゲームなので、ちょっと異国情緒なカンジの変わったゲームなのだ。

カメラのファインダー越しに見る設定の妙

GALJANのアニメーション部分は、今説明したことのほかにも、3人それぞれ〝一風変わった視点から見ている〟という設定のもとにアニメーションするので、それがまた独特の雰囲気をかもしだしている。


8ミリ片手にビデオ撮影!?ところでこいつホントに日本人か?

1人目は、ウェイトレスをカメラのファインダー越しに見ているという設定。

2人目は、お風呂場で着替える学生を覗いているという設定。

3人目は、パツキンの婦人警官を8ミリで撮っているという設定。

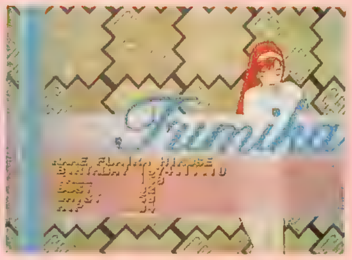
しかも、その3人の服装がまた〝ウェイトレス〟〝学生〟〝婦人警官(しかもパツキン)〟と、いかにもな(笑)設定。なかなかオヤジくさいが、ツボを押さえたカンジ。てな具合でグッド。

3人のプロフィールなどはこのあと紹介してるので、あとはゲーセンに行ってプレイするのみ。

あ、でも、サターン版もほぼ同時に発売ということなので、ゲーセンでプレイするのが恥ずかしいシャイなボーイは、サターン版を買ってプレイしてみよう。…といっても当然18禁だ。

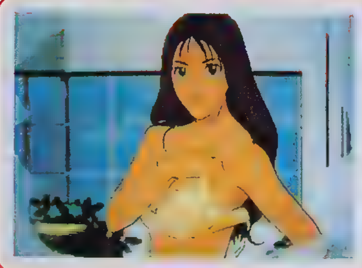

カメラのファインダー越しという設定がおかしいよね。

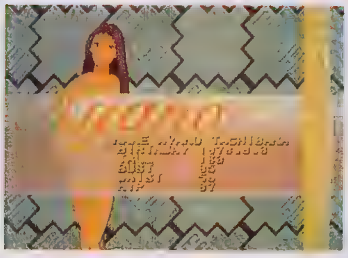




廣瀬文霞

Fumika Hirose
誕生日：1974.11.10　身長：159cm
B：82　W：58　H：84
ウェイトレスの制服を着てカメラの前でポーズをとる文霞嬢。なんとなくデ○ーズっぽいのがなかなかいいと思う。





橘　彩乃

Ayano Tachibana
誕生日：1978.9.3　身長：163cm
B：85　W：59　H：87
ラクロスの選手だという2人目の娘は彩乃嬢。お風呂場でこちらを見ながらわざわざ脱いでくれるいい娘だ。







藤崎璃穂

Riho Fujisaki
誕生日：1976.8.26　身長：160cm
B：87　W：59　H：88
パツキン婦人警官(ポリスウーマン?)の3人目、藤崎璃穂嬢。警官の服はコスプレなのだろうか?

描き下ろしパッケージ初公開!
9.14まで待てないアナタのために

STREET FIGHTER ZERO 2

SATURN

PS版には先を越されてしまったけど、そこはグッと耐えて待つのだ!!

■発売日:9月14日
■メーカー:カプコン
■価格(税別):5800円
■ジャンル:対戦格闘



『ZERO』から『ZERO2』へ 進化したシステムを大分析!

『ストリートファイターZERO』の続編である『ストリートファイターZERO2』。プレイしたことのある人なら分かると思うが、この『ZERO2』では大幅なシステムの変更が見られる。

一番大きい変更といえば、ZEROコンボがなくなったことだろう。これがなくなったことで、戦い方が大きく変わってくる。強いて言えば、『ストリートファイターII』シリーズのような戦い方になっているのではなかろうか。

そのほかにも、大きな変更、小さな変更と色々あるので、順番に見ていこう。

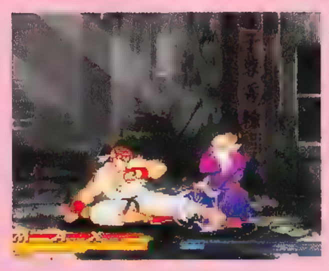
ZEROコンボからオリジナルコンボへ

先ほどにも述べたが、通常技を弱→中→強とつないでいくことのできたZEROコンボがなくなってしまった。

しかし、全くなくなってしまったというわけではなく、一部の特定キャラ(元など)や、リュウ、ケンなどのように弱攻撃が速いキャラなどは、弱パンチから弱キックのような弱属性の攻撃のみつながるようになっているので、一応こういった技のつながりも残されているのだ。

そして、もうひとつ大きな変更点となるのが、オリジナルコンボの存在だろう。これがどんな物か一言で言うと、「あらゆる技をつなぐ事ができる超魅力的なもの」だろう。

これを使うにはどうしたらいいのかと言うと、まず、スーパーコンボゲージをためなければならない。つまり、スーパーコンボとオリジナルコンボは、スーパーコンボゲージを共用している事になるのだ。


なにぃ~っ!?ZEROコンボがないだとぉ~。こいつぁまいったぜっ!

そして、スーパーコンボゲージをためることができたらめでたくオリジナルコンボを使う事ができるのだ。オリジナルコンボを発動させるにはパンチボタンふたつとキックボタンひとつの同時押しか、パンチボタンひとつとキックボタンふたつの同時押しで発動させることができる。そうすると、キャラ各々のポーズをとり、画面が一瞬暗くなる。そこからはパラダイス!自分の思うがままの技を相手に叩き込むことができるぞ。

オリジナルコンボの特徴としては、まず発動時に無敵時間があるということ。そしてもう一つが技を隙なくつなげる事ができるということ。どういう事かというと、普段では大パンチから大パンチがつながらないのに対し、オリジナルコンボではそういったものがつながったりするのだ。

また、必殺技も隙がなく、波動拳を何発も連発できたり、昇龍拳から昇龍拳をつないだりして、昇龍烈破のような空中コンボなんかも作れたりできる。

自分の好きなようにオリジナルの技を作る事ができる、それがオリジナルコンボの素晴らしさだ!!



オリジナルコンボはどんな技でもつなげていくことができるぞ。


一部特定の技だけはZEROコンボが残されていたりするのだ。例えばリュウ、ケンのように小パンチから小キックがつながるのがそうだ。



前作から変更されたシステムの数々

ZEROコンボがなくなったり、オリジナルコンボが追加されたりと、大きな変更点を取り上げてきたが、その他にも細かいところで色々な変更がなされている。

細かいといっても、意外と重要な事があり、無視することは決してできない。スーパーコンボの弱体化などは最たるもので、しっかり頭に入れてほしい。

①スーパーコンボの弱体化

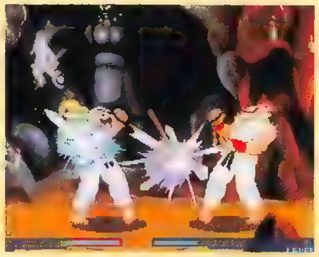
スーパーコンボの弱体化…。そう、明らかに前作と比べてスーパーコンボが弱くなってしまっているのだ。何が弱くなっているのかというと、無敵時間が大幅に短くなってしまったのだ!!例えばレベル3の昇龍烈破。レベル3もあれば飛び道具なんか余裕で抜けるだろうと思いきや、結構簡単につぶされてしまうのだ。でも、出かかりに飛び道具がしっかり重なっていれば抜けるけどね。

目も当てられないのがレベル1。これは、無敵時間はほとんどないものと思ってもらっていい。場合にもよるが、通常技でも判定の強いものを置かれてしまえば、相打ちとなることが結構あったりするのだ。

また、密着していればそういったことはないのだが、レベル3でも相手との間合いが離れていれば、相打ちになるといったようなことが起きたりするのだ。

でも、スーパーコンボと同時に弱の昇龍拳などのような無敵時間の長い技を出されていたら、たとえ密着していたとしても負けてしまうのだ。

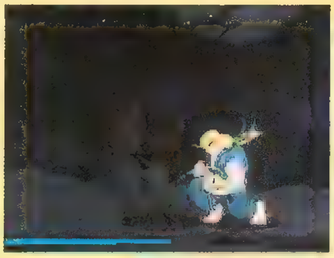
こう考えていくと、スーパーコンボは連続技に組み込んで使っていくのが強そうだ。



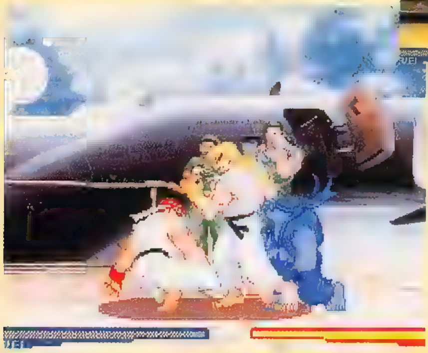
飛び道具を抜けるのが難しくなってしまった。



通常技と相打ちになることもしばしばあったりするのだ。



スーパーコンボは連続技に組み込んでいくのがよさそうだ。



密着していればそれほど問題ないんだけれども…。

②ゼロカウンターが2つになった

ふたつめ目変更点としては、全キャラクターのゼロカウンターが、ふたつになったということだ。

今までゼロカウンターの扱いがいささか難しかったキャラも、『ZERO2』で二種類になったことにより、状況によって使い分けることができるようになるだろう。

リュウ、ケンなどのように対空用、対地用とそれなりに分かれているキャラもいれば、ローズのように相手を一瞬行動不能にするものもあったり、ベガなどは、ワープして相手の背後をとるといった一風変わったものだ。

また、新キャラのロレントは、前方にジャンプするといった回避のためのものもあったりする。ちょっと使い方を工夫すれば、中間間合いで飛び道具にゼロカウンターを合わせ、背後に回り込んで攻撃するといった使い方ができそうだ。



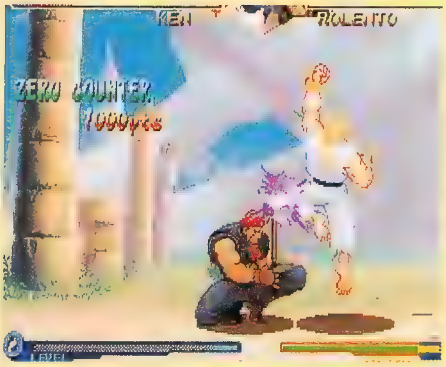
ゼロカウンターはこういったものと、



こういう感じの二種類になったのだ。



特殊なタイプのゼロカウンターもあったりする。



せっかくふたつあるのだから、ちゃんと使い分けていこう。こんな事にならないためにもね。

③ダウン回避も色々と

ダウン回避も変わっているというか、種類が増えているのだ。前作の『ZERO』が一種類なのに対し、『ZERO2』では三種類になっている。

今回は、押すボタンの種類によって、移動する距離が違うのだ。弱ボタンはその場で起き上がり、中ボタンは少し移動して起き上がり、強ボタンはかなりの距離を移動するようになっている。

よく使うのは、弱ボタン、中ボタンといったところか。使い分けよう。



画面端でダウンさせた場合、中だとこのくらい。



強だとこのくらい移動するのだ。

リュウ

リュウといったら一番スタンダートなタイプだと思ったら大間違い。彼の砲台モードはとにかく強いのだ。待ちに入った彼を動かすことのできるキャラはほとんどいない。



ケンがどんどん派手でトリッキーになっていくのに対し、リュウは地味ではあるが確実なパワーアップが計られてきた。彼の強さは守りに注がれ、特に中～近距離で使われるスーパーコンボは、攻める側にとって驚異のなにものでもないのだ。

●**波動拳**

やはりリュウといったらコレ。中足払いからのキャンセル波動拳は、相手との距離を開けたい時や、とりあえず抑え込んでおきたい場合にいかんなくその威力を発揮するのだ。

●**昇龍拳**

無敵時間が短くなったりと、今までの昇龍拳に比べるとだいぶ弱くなってしまった。弱は足払いに弱いので、起き上がり対策には中or強を使おう。

●**真空波動拳**

通称中間距離の悪夢。これがあるからリュウの防御は強いのだ。中間距離でいきなり使えば、よっぽど先に飛ばれている場合を除きまず避けきれないだろう。しかしスピードが余りにも遅いので、遠距離の飛び道具撃ち合いに使っても意味はないぞ。

●**真空竜巻旋風脚**

真空波動拳が中間距離の悪夢というのならば、こちらは近距離の悪夢といったところか。

連携攻撃を止めることのできる唯一の必殺技なので、どんな時でも確実に出せるようにしておきたい。



飛ばしたら落とす。まさに王道パターンだ。



近距離では中足払いを使おう。なかなか判定が強い。



これである。コイツを撃たれたらもう逃げられない。

波動拳	↓↘→＋Ⓟ
昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
竜巻旋風脚	↓↙←＋Ⓚ
空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←＋Ⓚ
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←＋Ⓚ
鎖骨割り	→＋中Ⓟ
旋風脚	→＋中Ⓚ
波動の構え	↓↘→＋挑発ボタン

ケン

ZEROコンボがなくなって豪快な攻めができなくなっちまったが、まだまだ俺はこんなもんじゃないぜっ!! さぁーて、今日も気合入れてやってやるぜっ!!



前作では一発屋などと呼ばれていたケンだが、ZEROコンボの消失により、跳び込み攻撃からの強力な連続技で、相手の体力をゴッソリ持っていくことができなくなってしまい、その印象が多少薄れてしまった感がある。

●**波動拳**

おなじみの波動拳。飛び道具は全体的に気絶値が高いので、意外と重要な技だ。ちなみに、強の波動拳が一番気絶値が高いので、連続技に組み込む時は必ず強の波動拳を使うようにしよう。

●**昇龍拳**

ケンの代名詞ともいえる昇龍拳。やはり昇龍拳はこの人なしには語れない。大昇龍拳（別名ファイヤー昇龍）がヒットした時の爽快感はたまらないものがある。

また、弱の昇龍拳は対空には向いているが、地上戦には不向きだ。足元の判定が弱いため、足払いなどといった技と相打ちになったりするのだ。足払いなどを返すときは、中か大の昇龍拳を使うようにしよう。

●**竜巻旋風脚**

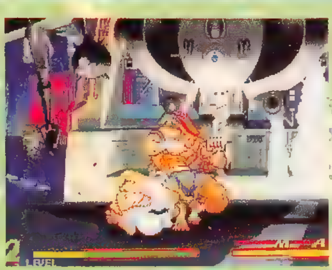
リュウのそれとは違い、多段ヒットする。そのため、相手はダウンしないのでなるべく使うのを控えたほうがいいだろう。

●**前方転身**

その名のとおり、転がる技。一発がなくなった分、こういった技で相手を幻惑していく戦法が重要になってきそうだ。使い方としては、技のつなぎに使ったり、相手の起き上がりに重ねてガード方向を惑わすのがいい。



ファイヤーッ!!豪快さがうりのケンだ。



前方転身で相手を幻惑させるのだ!

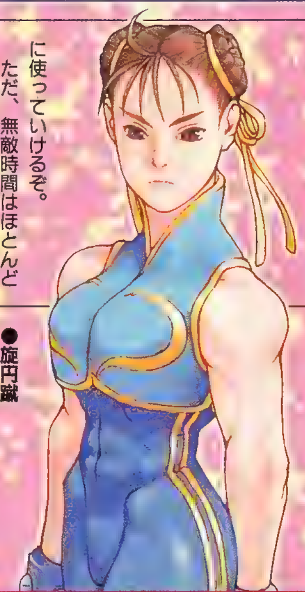


リバーサルで出すなら反撃されにくい神龍拳だ。

波動拳	↓↘→＋Ⓟ
昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
竜巻旋風脚	↓↙←＋Ⓚ
空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←＋Ⓚ
昇龍裂破	↓↘→↓↘＋Ⓟ
神龍拳	↓↘→↓↘＋Ⓚ（Ⓚ連打）
稲妻かかと割り	→＋中Ⓚ
前方転身	↓↙←＋Ⓟ
前倒	↓↘→＋挑発ボタン

春麗

今回の春麗は強い!!なかなか使い勝手のいい通常技があったり、(中足払いなんかはかなりの高性能だ)必殺技もなかなかのものを持っているぞ。



春麗の通常技の中で特に際立っているのが、中足払い。この技はリーチが長いうえにキャンセルもできたりするのだから、強いのもうなずけるだろう。その他には、立ち弱キックや立ち強パンチなんかもなかなか使える技といっていいだろう。

●気功拳

『ZERO2』になり気功拳がタメからコマンドになったというのは、かなり大きいだろう。これで、タメを気にしないで戦える。

●天昇脚

この技についての大きな変更はない。今までどおりの感じで、千裂脚の追い打ちなどに使っていけるぞ。ただ、無敵時間はほとんどないので、対空として使っていく時は注意が必要だ。

●百裂脚

前作ではそれほど使わなかった百裂脚だが、今作ではオリジナルコンボの登場により、その使用率は高まったといえよう。



弱の旋円蹴は、技の隙があまりない。

●旋円蹴

しゃがみガード不可の必殺技。通常技でしゃがみガード不可という技は結構あるが、必殺技でそういうものは数少ない。キャンセルして出せるというのが強みだろう。また、出した後の隙もかなり小さいので、春麗の立場をかなり有利にしている。

●千裂脚

春麗の代名詞とも言えるこの千裂脚。全体的なスーパーコンボの弱体化により、無敵時間は少なくなってしまったが、連続技に組み込んでいけば問題ない。

また、この後の追い打ちとして、覇山天昇脚、気功掌、天昇脚、オリジナルコンボなどが入るぞ。



中足払いは、とてもリーチが長く便利な技。



オリジナルコンボの百裂脚はかなり強力だ!!

気功拳	←↙↓↘→+Ⓟ
気功拳(旧コスチューム)	←タメ→+Ⓟ
天昇脚	↓タメ↑+Ⓚ
百裂脚	Ⓚ連打
旋円蹴	→↘↓↙←+Ⓚ
千裂脚	←タメ→←→+Ⓚ
覇山天昇脚	↙タメ↘↙↗+Ⓚ
気功掌	↓↘→↓↘→+Ⓟ
鶴脚落	↘+強Ⓚ
鷹爪脚	空中で↓+中Ⓚ

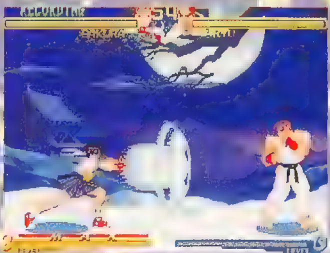
さくら

新キャラの中で唯一の女性キャラであるさくら。使いやすい通常技が揃っていてなかなか使い勝手がいい。どこまで上を狙えるのか?彼女は本気だ。



さくらの技で頼れるもの。それは通常技だ。

連打の効く小足払い、意外とリーチのある立ち弱キック。そして、使いやすい大足払いと立ち強キック。また、しゃがみ強パンチは対空性能バッチリだ。



波動拳はこんなに大きくなるのだ。



春一番の最初は立ちガード不可なのだ。

こう見てくるとさくらの通常技は、かなり性能のいいものがある。そして必殺技といえば…。

●波動拳

さすがに自己流の波動拳。その性能はあまりいいとは言えない。出るまでが遅く、乱発は避けたいところだ。

また、さくらの波動拳は少し特殊で、波動拳のコマンドを入力しながらボタンを連打するとためることができ、波動拳を大きくすることができるのだ。

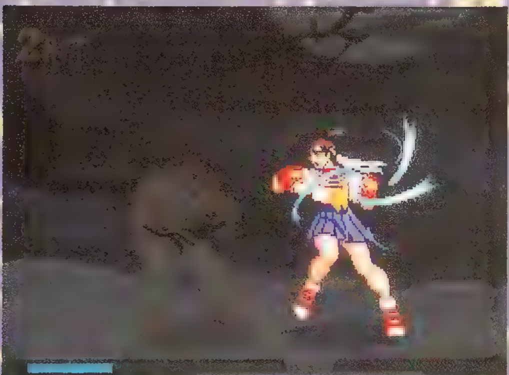
しかし、その分飛距離は短くなる。

●咲桜拳

いわゆる昇龍拳のようなものなのだが、リュウ、ケンのそれとは大きく違う。対空として使うにはあまりにも危険すぎる。使うとしたら連続技として使うのが普通。弱キックから強の咲桜拳がつながる。

●春風脚

これもリュウ、ケンのものとは大きく違う。さくらのそれは、放物線を描く軌道で移動するのだ。強で出すとかなり大きな弧を描く。また、弱と中はガードされると反撃を受けるが、強はほぼ反撃を受けないのだ。



弱キックから乱れ桜はつながるのでお手軽だ。

波動拳	↓↘→+Ⓟ
咲桜拳	→↓↘+Ⓟ
春風脚	↓↙←+Ⓚ
真空波動拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
乱れ桜	↓↘→↓↘+Ⓟ
春一番	↓↙←↓↙←+Ⓚ
フラワーキック	→+中Ⓚ

サガット

『ZERO』と比べるとキャンセルが掛からなくなった技が増え、パワーダウンに見えるが、他のキャラと比較してみるとそうでもないばかりか、強キャラの臭いが…。

ここでは使える技をあらかじめピックアップしていくが、ここに記された技だけを使うのではなく、他の通常技の使い方も見つけていってもらいたい。

●立ち弱パンチ

背丈のあるサガットの技の中で他の技なら空振りしてしまうところを、近距離なら最低ガードはさせることのできるものだ。

基本的に相手の連携技を止めるときや、キャンセルがかかることを利用して連続技に持っていくのも面白い。

同じような使い方のできる小技では、弱足払いやしゃがみ中パンチも同様だ。



牽制技としてなら立ち中キックもリーチが長く使いやすい。

特に必殺技をからめた連携技で、しゃがみ中パンチ→グランドタイガーなどは、途中で割り込まれにくい。

●立ち強キック

対空兵器としての利用価値が高く、地上での通常技なため空中ガードもされることはない。技のスピード自体からして遅くなく、先読みで出さなければいけないような心配はしなくても良い。

このほかにも通常技の対空兵器として立ち中パンチがあるのだが、リーチが短く攻撃力の出ている時間が短いので迎撃しにくい。この技を狙うのであれば、相手がめくり気味に飛び込んできたときに使えれば理想的だ。

●必殺技

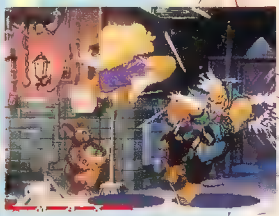
必殺技は跳び道具そして対空兵器と使えるものが多いが、空振りしてしまうとスキがでかい。コレはスーパーコンボにしても同等のことが言え、むやみに乱発してはいけないということを覚えて置いてもらいたい。

使える必殺技としては、スキの小さいタイガーニー(弱)が多く使われると思う。移動手段として使いつつ、中間距離での対空兵器としても使い勝手はよい。





タイガーブロウ（強）は、根本で当てない限り空中ガード可能。



タイガーニーは主戦力。スカされてもスキが小さいのだ。

タイガーショット	↓↘→+Ⓟ
グランドタイガーショット	↓↘→+Ⓚ
タイガーブロウ	→↓↘+Ⓟ
タイガークラッシュ	→↓↘+Ⓚ
タイガーキャノン	↓↘→↓↘→+Ⓟ
タイガージェノサイド	↓↘→↓↘+Ⓚ
タイガーレイド	↓↙←↓↙←+Ⓚ
フェイクキック	中Ⓚ連打(2回)

アドン

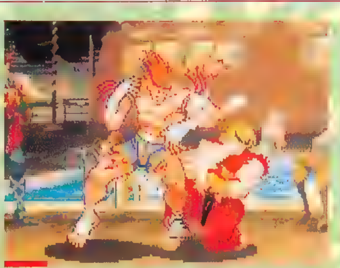
暴れるアドンは手が付けられないが、しゃがみ中パンチや立ち強キックでチクチク攻めるアドンはもっとたちが悪い。リーチの長さと判定の強さで勝利しろ！

必殺技コマンドの簡略化で、より一層使いやすくなったアドン。

必殺技のスピードがとにかく早いので、それをメインとした攻めになってしまいがちだ。しかし、アドンの本当の強さは必殺技ではなく、判定の強力な通常技にあるのだ。

特にしゃがみ中パンチは、相手の下段攻撃をすべて潰すことが可能なほど強い。起き上がりにタイミングよく重ねると、次のしゃがみ中パンチが2ヒットするのだ。

ジャッティングキックもなかなか強い。通常対空の中では最強を誇るのだ。



新技の中段攻撃ジャガークランチ。超便利だ。



地味だけどこのしゃがみ中キックがメインなのだ。



●ジャガーキック

技の終わりの硬直時間が非常に長いので、出の早い技で反撃されたり、コマンド投げを食らってしまう恐れがある。大キックをギリギリ当てたくらいの間合いからかするように当ててやれば、反撃されることもまずなくなるぞ。先読み昇龍拳などを使う相手にはしゃがみ大キックとの2択に持ち込もう。

●ジャガートゥース

しゃがみガードできない必殺技。信頼性は高そうだが、垂直ジャンプ攻撃にとにかく弱い。だがオリコン中のジャガートゥースのスピードは、慣れた人以外でもまず反応できないほどだ。

●ライジングジャガー

昇龍拳コマンドと同じになったので、対空やリバーサルに使えるようになった。ただし無敵時間は弱にほんの少ししかないので、早めの反応で出すようにしよう。

●ジャガーバリードアサルト

『ZERO』と比べると、相当パワーダウンしてしまった。移動距離がほとんどなくなってしまったのだ。だがキャンセルから使えばまだまだいけるぞ。



ジャガーキックは、こんな間合いで使ってほしい。

ジャガーキック	↓↘→+Ⓚ
ジャガートゥース	→↘↓↙←+Ⓚ
ライジングジャガー	→↓↘+Ⓚ
ジャガーリボルバー	↓↘→↓↘→+Ⓟ
ジャガーバリードアサルト	↓↘→↓↘+Ⓚ
ジャガークランチ	→+中Ⓟ
ジャッティングキック	↘+中Ⓚ

ベガ

ジャンプや移動スピードはトップクラスであり、まさに疾風の如き動きをみせる。対空必殺技はなくても、気にしなくてもいいほどその攻撃性は高い。




ジャンプ攻撃は難しい。大キックを使おう。起き上がりにヘッドプレスで攻めろ！

『ZERO』でも使えるチェーンコンボはなかったので、まったくスタイルチェンジしていないベガ。近距離ならば中キック＆大キックでかなり安定。対空技が通常技のみと、結構不安要素はありそうだが、空中投げやベガワープなどいろいろ対抗手段はあるぞ。

●サイコショット
波動拳よりも高いところで出すので、偶然対空技にもなったりする飛び道具。ベガは溜め時間がナッシュよりも長いと思われがちだが、実際変わらないようだ。サイコショットを飛び越してきた愚か者には、立ち強キックで落としてやれ。

●ヘッドプレス＆サマーソルトスカルダイバー
ベガのメインとなる技。極端にいってしまえば、これと対空しゃがみ強パンチだけで勝てる。
またスカルダイバーはガードされても反撃を受ける心配は少ない。

●ダブルニープレス
宙に浮いた突進技なので、相手の足払い系の技をすかして攻撃できる。それを利用して、相手の連携攻撃の合間に無理矢理割り込むことも可能。

●ベガワープ
出始めと終りに硬直時間が存在するが、この技のおかげで追い詰められる心配がないのが強み。ボタン3つ押しが面倒だけど、先読みで技すかしにも利用できるので必ずマスターしておきたい。

●ニープレスナイトメア
無敵時間が長いので、反撃に使うとムチャ強いぞ。ちなみに使うならLV1で十分。



▶サイコクラッシャーもなかなかの威力。乱打戦で威力を発揮するぞ。



サイコショット	←タメ→+Ⓟ
ダブルニープレス	←タメ→+Ⓚ
ヘッドプレス	↓タメ↑+Ⓚ
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後にⓅ
ベガワープ	→↓↘+ⓅORⓀ3つ
	←↓↘+ⓅORⓀ3つ
サイコクラッシャー	←タメ→←→+Ⓟ
ニープレスナイトメア	←タメ→←→+Ⓚ

ナッシュ

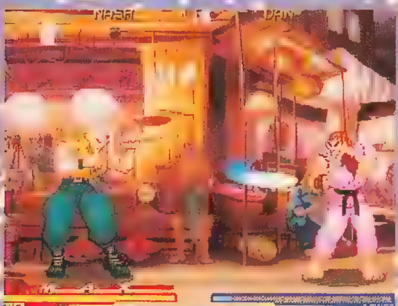
チェーンコンボがなくっても、スタイルに変化なし。さらに弱のサマーソルトシェルはなんとよほど上空でない限り空中ガード不可になったのだ。



空中ガード不可。これほど強力なものはないぞ。



端に追い詰めろ―そうすればナッシュの天下だ。



ソニックを追いかけろ―伝統の戦法なのだ。

溜め系キャラの代表選手ナッシュ。待ちも強いけど、相手を端に追い詰めてしまえば、はっきりいって待ちよりも強力なトリカゴが完成する。迎撃は基本的に弱サマーソルトシェルが理想的だけど、溜めが間に合わないようなら立ち中パンチを使おう。

●ソニックブーム
溜め系の技は出すまでがやっかいで、多少状況に制限された使い方を要求される。しかしいったん出してしまえば、その硬直時間の少なさのおかげでかなり有利な展開にもっていけるのだ。

●サマーソルトシェル
先にも言ったように、弱のサマーソルトシェルは絶対対空であり昇龍拳よりもその信頼性は高い。しかし地上にいる相手にはほとんど当たらなくなってしまった。だが中以上ならば地上にいる相手にもヒットするぞ。

●ソニックブレイク
ソニックブームを最大4発まで撃つことができる、実はなかなか便利だったりする。ダメージは大したことはないが、相手の体力が少ないときの削りや、飛び道具を撃ち合っている時に使うと効果アリ。

●クロスファイヤブリッツ
蹴りやパンチを何発も繰り出す信頼度の高い技だ。起き上がりやキャンセルで使うのがオススメ。対足払い用としてもかなり有効だぞ。

●サマーソルトジャスティス
はっきり言って出すのがとても難しい。でも強力な対地＆対空技なのだ。



ソニックブーム	←タメ→+Ⓟ
サマーソルトシェル	↓タメ↑+Ⓚ
ソニックブレイク	←タメ→←→+Ⓟ(+Ⓟ)
クロスファイアブリッツ	←タメ→←→+Ⓚ
サマーソルトジャスティス	↙タメ↘↙↗+Ⓚ
スピニングバックナックル	→+強Ⓟ
ジャンピングソバット	←OR→+中Ⓚ
ステップキック	←OR→+強Ⓚ

ロレント

ベレー帽をかぶった見たまんまの軍人。指導棒でぶつわ、手投弾投げるしのすごいオッサン。なめてかかると痛いめ見ますぜ!!



ロレントの技はトリッキーなものが多く、慣れないうちは扱いかたの難しいものばかりだ。

まずはひとつひとつ覚えていくことが大切だ。

●パトリオットサークル

棒を高速で回転させて繰り出す技。

連続技に組み込むことのできる唯一の必殺技なので、非常に重要な技だ。

また、この必殺技は連続で3回コマンドを入力する必要があり、タイミングを外すと連続技にならなくなるので注意が必要だ。

●スティンガー

最初のコマンドで垂直にジャンプして、ボタンを押すことによりナイフを投げるという、一種の飛び道具のようなものだ。

相手にとって上空からの飛び道具は非常に嫌なもの。これで相手の動きをかなり制限することができるはず。

また、このスティンガーは弱、中、強のボタンの種類、押すタイミングを変えることによって、ナイフの角度と射出の高さを変える事ができるので、まさに変幻自在の空中飛び道具といえよう。

●メコンデルアタック

体を丸めながら後転し、その後高速で突進してくるというもの。体の姿勢がかなり低いので、対空にも使えたりするが、狙って出すには難しすぎ。

●メコンデルエアレイド

一端後転し、その後ジャンプ強パンチのモーションで攻撃するというもの。

●メコンデルタエスケイプ

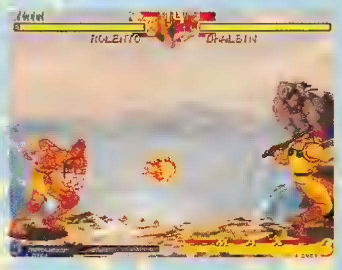
後方にジャンプし、三角跳びをしてからジャンプ攻撃を仕掛けるというもの。これの優れているところはジャンプの軌道を自在に変えられること。



スティンガー（ナイフ）は超重要。牽制の要だ。



スパイクロッドで急降下かましてます。



そんな事すればレベル3テクノ―プリズナーの餌食だぜ!?

パトリオットサークル	↓↘→+Ⓟ(3回連続で入力可)
スティンガー	→↓↘+Ⓚ、Ⓚ
メコンデルアタック	Ⓟ3つ+Ⓟ
メコンデルエアレイド	↓↙←+Ⓟ、Ⓟ
メコンデルタエスケイプ	↓↙←+Ⓚ、ⓅORⓀ
テイクノープリズナー	↓↘→↓↘→+Ⓚ
マインスイーパ	↓↙←↓↙←+Ⓟ
フェイクロッド	↓+中Ⓚ
スパイクロッド	空中で↓方向+中Ⓚ
ハイジャンプ	↓↑
トリックランディング	着地と同時にⓀを3つ

元

ふたつの流派を持つ異質のキャラ元、流派により必殺技はもちろんのこと、通常技や自分の判定もかわってしまう。ふたつの流派を極めよう。



基本的なこととして試合中いかなる時でもパンチボタン3つ押しで喪流、キックボタン3つ押しで忌流へと流派が変わる。必殺技中や通常技の硬直中などでも流派は変えられる。これをふまえて流派ごとの説明をしていこう。

●喪流

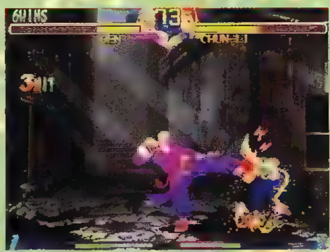
『ZERO2』になりゼロコンボがなくなった訳だが、この元の喪流には弱→中→強と通常技がつながるゼロコンボが存在する。主に使うゼロコンボは、しゃがみ弱キック→立ち中パンチ→立ち強キックである。このように下段のしゃがみ弱キックから入り、リーチの長い立ち強キックでしめるのが良いだろう。

次に必殺技の逆瀧は相手の足払いをすかしてゼロコンボを決めたり、立ち技を一方的に潰すコトが多い技。ゲージの溜まりも早いので、どんどん使っていきたい。もうひとつの必殺技である百連勾はボタン連打で出せる上に、技を相手に当てるもしくはガードさせると相手との距離がかなり開く。相手の技をガードしたあとに使うなどして、置いておく感じで出そう。

●忌流

喪流とはうってかわりトリッキーな動きの忌流。主に牽制するのに使える技が多くなっている。通常技で目立つものは立ち中パンチで、移動しながら中段攻撃を放つ。多少離れた所から二段目だけを当てるように使うと、リーチの長さが生かせて良いだろう。

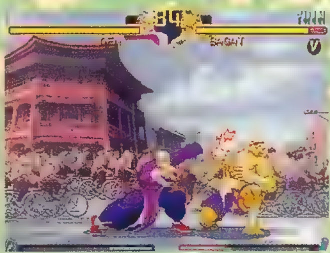
次に立ち弱パンチ。これは技の出が早くリーチも長いので、カツカツと当てると良いだろう。蛇穿は小技などにキャンセルをかけて出すと良い。もうひとつの必殺技も同じような使い方をするので覚えておこう。



わしの目の前で硬直するとはゼロコンボをくらうのじゃ！



足払い？わしの前では無に等しい。反撃をくらうのじゃ！



しゃがんでると手痛いしうちを受けるぞ。

喪流(Ⓟ3つ)	
百連勾	Ⓟ連打
逆龍	→↓↘+Ⓚ(+Ⓚ連打)
惨影	↓↘→↓↘→+Ⓟ
死点	↓↙←↓↙←+Ⓟ
忌流(Ⓚ3つ)	
蛇穿	←タメ→+Ⓟ
徨牙	↓タメ↑+Ⓚ
蛇咬叭	↓↘→↓↘+Ⓚ
狂牙	↓↙←↓↙←+Ⓚ

ガイ

ゼロコンボがなくなった事により、一番影響を受けたのがこの武神流・ガイだろう。
しかし、負けはしない…。それが武神流の定め。



ゼロコンボがなくなり、戦闘スタイルを大幅に変えざるを得なくなったガイ。しかし、弱パンチから始まる『武神獄鎖拳』は継承されているぞ。

●**崩山斗** 『ZERO2』になって追加された新技。

前方に少し突進して肘を突き出すもので、結構リーチがある。強で出したら、スタートの間合いでも届くほど。

また、ガイは中パンチから大パンチがつながるので、大パンチにキャンセルをかけてこの崩山斗を出せば3ヒット技にもなるぞ。

●**影すくい、首狩り**

前作で猛威を振るった、影すくいと首狩りの二択。しかし、『ZERO2』では首狩りの攻撃判定の出現が遅くなってしまったので、ほとんど使えなくなってしまった。

●**弱・疾駆け**

今回は、影すくいや首狩りよりも、こちらの弱・疾駆けのほうがメインになりそうだ。

主な使い方としては、ダウンを奪ったとき、この疾駆けを2、3回出しながら相手に近づきつつ、起き上りを投げと中段技である首砕き、そして足払いの三択で攻めていくというものだ。また、この疾駆けを出すことによってスーパーコンボゲージが溜まるので、一石二鳥だ。

●**武神旋風脚**

前作では対空性能がそれなりに強かった武神旋風脚だが、今回は対空として使うにはほとんど先読みでないと辛くなってしまった。それよりもこちらの連携を止めようと、割って入ってきたところを落とすといった使い方になりそうだ。

とまあ、ここまで書いてきたが、ガイは全体的に前作より弱くなってる。そこは二択、三択でカバーだ。

新必殺技『崩山斗』。連続技に組み込んでいけ!



疾駆けからの二択、三択を狙っていくのだ!!



ガイ独特の『武神獄鎖拳』は健在だ!!

崩山斗	↓↙←+Ⓟ
武神旋風脚	↓↙←+Ⓚ
武神イズナ落とし	↓↘→+Ⓟ、Ⓟ(近)
イズナ〜肘落とし	↓↘→+Ⓟ、Ⓟ(遠)
疾駆け	↓↘→+弱Ⓚ、Ⓚ
影すくい	↓↘→+中Ⓚ、Ⓚ
首狩り	↓↘→+強Ⓚ、Ⓚ
武神剛雷脚	↓↘→↓↘→+Ⓚ
武神八双拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
武神獄鎖拳	弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、強Ⓚ
首砕き	→+中Ⓟ
鎌イタチ	↘+強Ⓚ
肘落とし	空中で↓方向+中Ⓟ



ソドム

『ゼロ』時代に猛威を振るったチェーンコンボが消え、キャンセル技もへり確実に弱体化してしまったソドムだが、これらの事をふまえ、2のソドムを見直していこう。

●**ジゴクスクレイプ**

ソドムの持っている十手で相手をぶん殴る技で、前作よりコマンドが簡単になっているぞ。特に中ジゴクスクレイプは上方向への判定が強く、遠距離対空兵器としての使いがってが良ろしいぞ。

●**シラハキャッチ**

この技は『ZERO2』からの新技で、相手のジャンプ攻撃と、しゃがみガード不能の中段攻撃を十手でキャッチしそのまま放り投げてしまう当て身技だ。中段攻撃をキャッチする場合は反応さえ速ければ簡単なのだが、ジャンプ攻撃を取るのは正直いってムズいのだ。キャッチするポイントは、相手がジャンプ強キックを仕掛けてきた場合、相手の足先を取ろうとするのではなく、体を取るような感じでいけばOKだ。

●**ブツメツバスター**

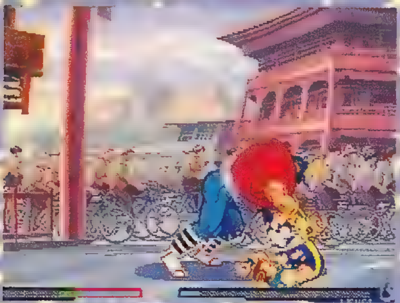
この技は前作と変わりは無いのだが、コマンドを入力してから、投げにいくまでのモーションが大きく、相手に潰されやすいので使い所としては、立ち中キックorしゃがみ強パンチキャンセルブツメツバスターか、弱ジゴクスクレイプの2択攻撃に使おう。

●**ガード不能は過去の出来事**

魔法の立ち強キック(ガード不能技)が無くなったのは、ソドムの弱体化のひとつだ。



シラハキャッチきめるのは結構ムズいが、極めればカッコイイぞ。



ダイキョウバーニングで背中をズリズリ。めっちゃ熱そう。



今回は挑発にも攻撃判定がついたぞ。

ジゴクスクレイプ	↓↘→+Ⓟ
シラハキャッチ	→↓↘+Ⓚ
ブツメツバスター	1回転+Ⓟ
ダイキョウバーニング	1回転+Ⓚ
メイドノミヤゲ	↓↘→↓↘→+Ⓟ
テンチュウサツ	2回転+Ⓟ
テングウォーキング	ダウン前に←↙↓+Ⓚ
後転移動起き上がり	ダウン前に→↘↓+Ⓟ



バーディー

『ZERO2』になってマイナーチェンジを果たしたバーディー。微妙に変化した今までの必殺技はどのように使えばいいのか、新必殺技の使い所は…？



まず新必殺技のバンディットチェーンの使いどころだ。ダメージや間合いはマーダラチェーンとそんなに差はない。だが投げたあと相手を後ろに投げ飛ばすことができるので、画面端に追いつめられたときや、反対側に回りたいときに狙っていきたい技だ。逆に相手を追いつめてるときはマーダラチェーンを使っていこう。

ブルヘッドは前作よりも硬直が長くなってはいるが、攻撃判定は前作同様発生がとても早いので相手の技をつぶすのに有効だ。相手が攻撃してこようとする出掛かりを狙って出すといい。スタート直後にいきなり出してペースを掴むこともできるが、中と強のブルヘッドはガードされると必ずといっていいほど反撃される。使うときは弱で出すようにしよう。

ブルホーンには出掛かりに無敵時間があるが、飛び道具を抜けるには少々きびしい。相手に固められているときに使うのが有効だろう。弱足や中足払いを無敵で透かしてカウンターヒットさせ、そのままマーダラチェーンで吸ってやろう。キックボタンで出すのとパンチボタンで出すのは移動距離に違いがあり、キックで出した方が長い距離を進むことができる。場所によって使い分けよう。



無敵時間で相手の技を抜けろ。LV2以上ならベター。



相手の技の出掛かりをつぶせ。



画面の端に追いつめろ。そのあとは二択にもっていきやすいしね。

ブルヘッド	←タメ→＋Ⓟ
ブルホーン	ⓅORⓀを2つ以上一定時間押し続けて離す
マーダラーチェーン	1回転＋Ⓟ
バンディットチェーン	1回転＋Ⓚ
ザ・バーディー	←タメ→←→＋Ⓟ
ブルリベンジャー(近距離)	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
ブルリベンジャー(遠距離)	↓↘→↓↘→＋Ⓚ
ボディプレス	空中で↓方向＋強Ⓟ

ザンギエフ

『ストⅡ』時代の頃よりも新技がいっぱい増えて良い感じのザンギ。豪快な投げ技やら神の手やらと…。その数々の必殺技を駆使していこう。



ザンギエフの必殺技の中で1番恐いのは投げ技なのだが、ただ単に投げ技を狙った単調な攻撃だけでは勝負に勝つのは難しいので、他の必殺技も織り混ぜて相手にどんどんプレッシャーをかけていこう。

●ダブルラリアット
(クイックダブルラリアット)

両腕をブンブン振り回しながら移動する技で、飛び道具を抜けたり対空兵器に使える。だが対空兵器に使いすぎると相手にダウン回避されて反撃を受けやすいので注意。

●バニシングフラット

相手の飛び道具を消しつつ前進する技で、これが神の手と言われる技だ。使い方のひとつとして、ボディープレス↓しゃがみ弱P×2↓弱足払いキャンセルバニシングも連携技のひとつだ。最後のバニシングは相手との距離をみて弱、中、強を使い分けよう。

●スクリューパイルドライバー

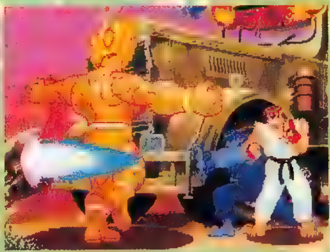
ザンギの技の中で代表格と言えばコレと言った感じで、相手をつかみ空中に飛び回転しながら落下してくる豪快な投げ技だ。弱、中、強でダメージと間合いが変わるが、使うなら強スクリューがダメージもあり、オススメである。

●アトミックスープレックス

バックドロップを2回決める投げ技だが、間合いが狭いのが欠点。

●フライングパワーボム

相手との距離が離れていても両腕を広げ自ら投げにいく技で、相手を固めてから出すと有効だ。



ダブラリは真空波動も抜けれるぞ。でもさくらのはダメ。



地獄のメリーゴーランド。痛いがな、それ。



一発ピヨリはなくなったがベンツ（私）はこの技が大好きだ。

ダブルラリアット	Ⓟ3つ同時押し
クイックダブルラリアット	Ⓚ3つ同時押し
バニシングフラット	→↓↘＋Ⓟ
スクリューパイルドライバー	1回転＋Ⓟ
アトミックスープレックス	1回転＋Ⓚ(近)
フライングパワーボム	1回転＋Ⓚ(遠)
ファイナルアトミックバスター	2回転＋Ⓟ
エリアルロシアンスラム	↓↘→↓↘＋Ⓚ
ロシアンキック	↘＋中Ⓚ
ダイナマイトキック	↘＋強Ⓚ
フライングボディーアタック	斜めJ中に↓方向＋強Ⓟ
ダブルニードロップ	斜めJ中に↓方向＋弱OR中Ⓚ
ヘッドバッド	垂直J中に↑方向＋中OR強Ⓟ



豪鬼

前作では隠しキャラクターとして猛威を振るっていた豪鬼。その豪鬼が『2』では最初から選べるプレイヤーキャラとしてリニューアルして堂々の登場だ。

前作では悪魔のような強さを誇っていた豪鬼。『ZERO2』では純粋なプレーヤーキャラになったので、さまざまなところで調整を加えられ、弱体化してしまったようである。

一番の理由が空中からの飛び道具である、斬空波動拳の弱体化だ。『2』では出が遅くなった上に波動拳の弾道の角度が浅くなってしまい、遠間から斬空波動拳で相手を牽制して…。といった闘いかたができなくなってしまったのが非常にイタい。

そしてもうひとつはレベル3まで溜めないと使うことができないスーパーコンボ、瞬獄殺の弱体化であろう。前作では一度光って（瞬獄殺が始動して）しまえば逃げられることはなかなか無かったが、『2』では目で確認してからジャンプなどで逃げることが可能。逃げられるぐらいならまだしも、逆に投げられることもあるぐらいだ。豪鬼のアイデンティティとも言える瞬獄殺の弱体化は、前作からの豪鬼使いにとっては辛いことかも知れないが、それでも豪鬼はまだまだ強いキャラのハズだ。



角度が浅くなってしまった斬空波動。抜けられやすくなってしまった。



ピカーッ！ ヒョン！ そりゃないよ…。



豪波動拳	↓↘→＋Ⓟ
斬空波動拳	空中で↓↘→＋Ⓟ
灼熱波動拳	←↙↓↘→＋Ⓟ
豪昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
竜巻斬空脚	↓↙←＋Ⓚ
空中竜巻斬空脚	空中で↓↙←＋Ⓚ
阿修羅閃空	→↓↘＋ⓅORⓀ3つ
	←↓↙＋ⓅORⓀ3つ
百鬼豪斬	↓↘→↗＋Ⓟ
百鬼豪砕	↓↘→↗＋Ⓟ、Ⓟ(近)
百鬼豪衝	↓↘→↗＋Ⓟ、Ⓟ(遠)
百鬼豪墜	↓↘→↗＋Ⓟ、Ⓚ(近)
百鬼豪尖	↓↘→↗＋Ⓟ、Ⓚ(遠)
滅殺豪波動	→↘↓↙←×2＋Ⓟ
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋Ⓟ
天魔豪斬空	空中で↓↘→↓↘→＋Ⓟ
瞬獄殺	弱Ⓟ、弱Ⓟ、→、弱Ⓚ、強Ⓟ
頭蓋破殺	→＋中Ⓟ
旋風脚	→＋中Ⓚ
天魔空刃脚	前方ジャンプの頂点で↓＋中Ⓚ
前方転身	↓↙←＋Ⓟ

ダン

三流なんて相手にしねぇ。なぜならおれは最強（!?）だからだ。なに？判定が弱いだと？ そんなものは気合い（!?）でカバーだ！ サイキョウ流への道は険しいぜぇ!!

無限に繰り出せる挑発は健在。さらに6種類の挑発を覚え、間違った方向への勢いは止まらない。

基本的にダンは、接近戦で闘わないとまず勝てない（攻撃がとどかない）。通常技の連携と、当て投げの2択でストロングに闘おう。そして相手の隙にはかならずオリコンを叩き込むようにすること。主導権を握るまでが勝負だ。

●我道拳

ほとんど飛ばない飛び道具。しかしキャンセルで入れる必殺技の少ないダンにとっては、大ダメージを与えるための貴重な技なのだ。

●断空脚

なんと、近距離でしゃがんだ相手に当たらなくなってしまった。この技に依存できなくなったのが非常につらいところ。立っている相手には、キャンセルすれば当たるので、大技のスキに叩き込もう。

●晃龍拳

無敵のない上昇対空技。困ったことに、しゃがみ大パンチよりも対空性能が劣っている。8分の1の確率で無敵技になるが、バクチで使うのも…。

●晃龍烈火

わずかながら無敵時間もあるので、かろうじて対空にも使える。貴重なゲージをそんなことには使いたくない。

●挑発伝説

合計7回の挑発を、我が物顔で繰り出すとんでもない技。最後の「よゆうっス！」のポーズはカウンター扱いなのだ。



近距離戦では立ち中キックが猛威をふるうぞ。



挑発伝説のあとにあるものは…（やっぱり死亡確定）。



オリコン命で闘うのだ。大ダメージを与えてやれ！



我道拳	↓↘→＋Ⓟ
晃龍拳	→↓↘＋Ⓟ
断空脚	↓↙←＋Ⓚ
震空我道拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
晃龍烈火	↓↘→↓↘＋Ⓚ
必勝無頼拳	↓↙←↓↙←＋Ⓚ
挑発伝説	↓↘→↓↘→＋挑発ボタン
前転挑発	↓↘→＋挑発ボタン
後転挑発	↓↙←＋挑発ボタン

ローズ

ZEROコンボがなくなりスライディングも弱体化してしまったローズ。はたして弱くなってしまったのか？　新技の追加といくつかの技の強化がある。

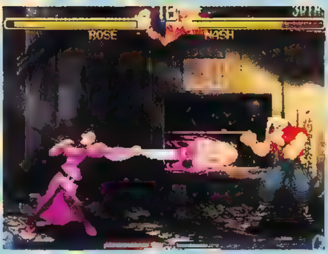


まずは、新しく加わった技を含め必殺技の紹介をしよう。

●ソウルリフレクト
マフラーを振り回し相手の飛び道具を吸収、又は跳ね返す技。弱は飛び道具を吸収し中は正面に、強だと斜め上へと跳ね返す。また飛び道具を吸収するとコンボゲージが増加し、ソウルスパークも7段までパワーアップする。

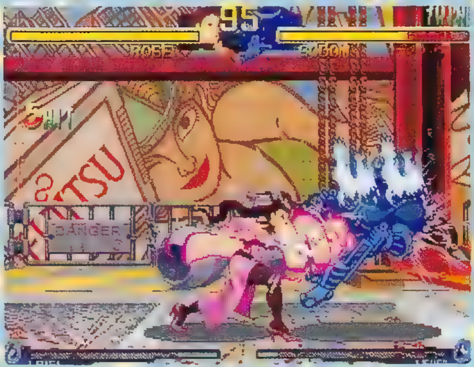
●ソウルスパーク
マフラーから放たれる飛び道具。弱は出が早いので連続技や固めに使っていける。しかし隙が大きいので適当に遠間で出したりするのは控えた方が良いだろう。

●ソウルスルー
対空技なのだが、決めるには先読みが必要なので無理に使う事はないだろう。



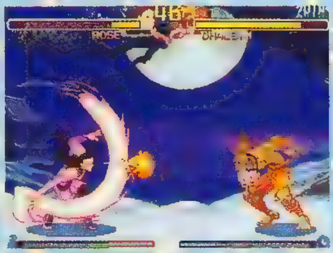
相手を押さえ込むように使ってね無駄打ち厳禁よ！

●ソウルスパイラル
『ZERO2』になり取得した技で、今回のローズの強さを支えている技である。マフラーをドリル状にし相手に突進する。主な使い方としては連続技に用いる。強パンチにキャンセルをかけた場合は強スパイラル。しゃがみ中パンチにキャンセルをかけた場合は弱スパイラルが連続技になる。中スパイラルは中途半端なので、使わなくても良い。



甘く見ないでねダメージ力はトップクラスよ。

通常技の中で重要なのはしゃがみ強パンチで、かなりの対空性能を誇る。あとは下段のしゃがみ中パンチなどの牽制で、相手を押さえ込んでいこう。



飛び道具？甘いわね、お返しよ。

ソウルスパーク	←↙↓↘→＋Ⓟ
ソウルスルー	→↓↘＋Ⓟ
ソウルリフレクト	↓↙←＋Ⓟ
ソウルスパイラル	↓↘→＋Ⓚ
オーラソウルスパーク	↓↙←↓↙←＋Ⓟ
オーラソウルスルー	↓↘→↓↘＋Ⓟ
ソウルイリュージョン	↓↘→↓↘＋Ⓚ
スライディング	↘＋中Ⓚ

ダルシム

ヨガを極めたダルシム、その伸びる手足からは予想のつかない程の攻撃パターンや戦術の奥深さは、使った人でないとわかりかねる。

手を伸ばし、足を伸ばし、そして火をも吐き出してしまうダルシムだが、牽制技だけで勝てる時代はもう終わった。まずは技の本質を追究してみよう。

●通常技
ダルシムの通常技は伸びるものと伸びないもので、それぞれ2種類ずつあると思ってもらって間違いはない。
これらは一般的に見ても伸びる方の攻撃で牽制を行い、伸びない方の攻撃（レバー後入力＋通常技）で接近戦を挑む。しかしただ伸びる方の攻撃を闇雲に出すだけでは相手の攻撃に潰されることが多々あるので、伸びる方の攻撃も相手の技の戻りに狙うようにして使うといいだろう。


伸びる手足を自在に使いこなし、相手の出端をくじけ。



●ヨガファイアー
近距離ならばガードさせたあとでも確実に反撃を喰らってしまうほどのスキの大きい技。また、弱ヨガファイアーはヒットしても相手が転ばず、そのまま反撃されてしまうこともある。



ヨガテレポートはコマンド方向とボタンの組み方で出現位置が変わる。


確実に決めるからこそ価値があるヨガストライク。

●ヨガフレイム
コマンドの入力方法が大幅に変更され、失敗してヨガファイアーに化けることがなくなった。相手の起きあがりに重ねたり、連続技に組み込むのもマニアックでよい。

●ヨガブラスト
いわゆる先読みの対空兵器だが、相手キャラによりジャンプしていなくても地上で決めることができる。オリジナルコンボで多端ヒットさせると大ダメージを奪うことも可能だ。

●スーパーコンボ
決め所が難しくテクニカルに見える技ばかりだ。対空兵器ヨガストライクは、是非とも決めていきたい技のひとつ。

ヨガファイア	↓↘→＋Ⓟ
ヨガフレイム	→↘↓↙←＋Ⓟ
ヨガブラスト	→↘↓↙←＋Ⓚ
ヨガテレポート(空中可)	→↓↘＋ⓅORⓀ3つ
	←↓↙＋ⓅORⓀ3つ
ヨガインフェルノ	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
ヨガストライク	↓↘→↓↘＋Ⓚ
ヨガエスケイプ	ダウン前に←↙↓＋Ⓚ
ドリルキック	空中で↓方向＋Ⓚ
ドリル頭突き	空中で↓方向＋強Ⓟ
空中挑発	空中でスタートボタン
ヨガショック	←＋弱Ⓟ押しっぱなし





もっと楽しく『ZERO2』したい

EX編集部オススメ

家でやるならやっぱ

ジョイスティック(MW岩井) パッド(たけかみせつな) でしょエッ？

せっかく家で『ZERO2』がプレイできるのだから、もっとキャラクターを自分の思うように動かしたい。誰もが一度はそう思うハズ。そんなアナタにオススメなのがコレだ。

ジョイスティックVSパッド 宿命の対決

ある日のEX編集部での出来事である。SS版『ストリートファイターZERO2』で対戦中の攻略番長MW岩井（以下、MW）とたけかみせつな（以下、せつな）の間でこんな会話が交わされた。

MW「やっぱ『ZERO2』やんなら、ジョイスティックだな。家で基板でやんのと変わんねえのがいい。この固さがたまんねぇ～」

せつな「いやあ、やっぱり家でやるならパッドでしょ。始めから本体に付属してるし」

MW「だったらスクリュー（1回転コマンド）出してみな」

せつな「はいっと」

春麗を吸い込み舞い上がるザンギエフ。

こうして、ジョイスティック派とパッド派の宿命の対決が始まったのだった。



ジョイスティックVSパッド。はたして使いやすいのはどっちだ？

アーケードライクに ジョイスティック派



アーケードゲーマーなら、迷わずジョイスティックだろう。スティックの部分が繊細なコマンド入力を可能にし、右手をフルに利用してボタンを押せるのはスーパーコンボやオリジナルコンボの同時押しに向いている。もともと『ZERO2』は、アーケード用に作られているからあたりまえのことだが、より快適なプレイを求めるならコレだ！

バーチャスティック(プロ)





■発売日／発売中
■価格(税別)／5800円
(プロ／24800円)
■メーカー／セガ

アーケードそのままのデザインのジョイスティックが、"バーチャスティック"だ。ハードなプレイも平気な耐久性や安定性も充分の重さと、アーケードゲーマーも満足のデキになっている。

2P同時プレイ用に、"バーチャスティックプロ"も発売されているので、よりアーケードに近付けるならこちらが良いだろう。

ファイタースティックX ZERO2



■発売日／8月9日
■価格(税別)／3900円
■メーカー／アスキー

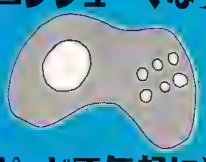
まさに『ZERO2』の為のジョイスティックと言えるのが"ファイタースティックX ZERO2（以下FSX2）"だ。『ZERO2』をイメージして作られた"FSX2"は、格闘ゲーム専用のため連射機能などはない。代わりに購入しやすい低価格になっているので、対戦用に2台そろえるのもいいだろう。

さらに"FSX2"には、『ZERO2』プレイヤーには嬉しいオマケが付いている。リュウや春麗のコマンドやワンポイントテクニックが書かれた"キャラクターカード"、本体にも貼れる"サイキョーシール"のふたつが同梱されているのだ。カードは、全6種類のうち1枚が入っている。全種類欲しい場合は、シールに付いている応募券2枚をアンケートハガキに貼って応募すれば、もれなく貰えるぞ。



▲カードは、リュウ・ケン・春麗・ナッシュ・ダン・さくらの6種類だ。

コンシューマなら パッドで気軽に派



やっぱり家でプレイするなら、気軽に遊べるパッドがオススメ。最初からひとつ付いているので、対戦しないなら新たに購入しなくても良いのが嬉しい。スーパーコンボやオリジナルコンボの3つ同時押しも専用のボタンがあるので大丈夫。方向キーも使いやすいので、慣れれば親指でスクリューコマンドもへっちゃらにまでなれる。何よりも手元で操作できるのが、グッド！

ホリパッドSS



■発売日／発売中
■価格(税別)／1500円
■メーカー／ホリ電機

対戦用にもうひとつパッドが欲しいなというキミにオススメなのが、"ホリパッドSS"だ。連射機能などを付けないシンプルな作りになっているホリパッドSSは、何と1500円という低価格。純正のサターンパッドよりも安くなっているのだ。

友達との対戦用やマルチタップ対応のゲーム用に、いくつか買っておくのもいいかも。ミストグレーのボディも魅力。

マルコン



■発売日／発売中
■価格／3800円
■メーカー／セガ

正式名称は"セガマルチコントローラー"。一見すると、格闘ゲームには向いていないように見える。試しに『ZERO2』をプレイしてみると、意外にもプレイしやすいことが判明した。アナログ操作用に非常に安定しやすい形になっているのが、コマンド入力時に余計な力が入るのを防いでいて使い易い。LRボタンが下部にあるのも人指し指にフィットしてグッド。

結論 結局どっちがイイの？

せつな「で、結局どっちが使い易いんでしょうね？」

MW「そうだな、普段からアーケードでプレイしているならジョイスティックでやるのが良いだろう。家で練習してアーケードで対戦するのだ」

せつな「じゃあ、家で友達と対戦する人は、パッドでOKってことですね」

MW「うむ。まあ、自分でプレイしやすい方でやればイイんだけどな」

せつな「そうですね」

伝説の樹の下で
微笑むのは…

ときめきメモリアル forever with you



ついに発売になったSATURN版『ときメモ』。ひ・み・つと題していろいろと変わった部分を中心に紹介していこう。

SATURN

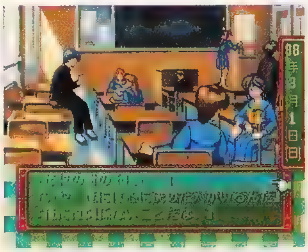
■発売日：発売中
■メーカー：コナミ
■価格(税別)：デラックス版／6800円
スペシャル版／9800円
■ジャンル：恋愛シミュレーション

SATURN版『ときメモ』のひみつ

いよいよサターン版が発売となった『ときメモ』。大きな点で他機種との変更は特にないが、けっこう細かなところでの変化がみられる。その部分を見ていくとしよう。

自分から告白できる!!

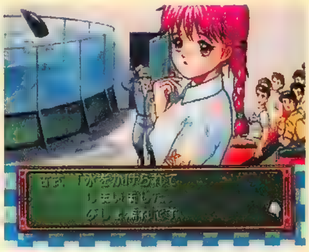
比較的大きな変更というか、付け足されたのがコレ。なんと今回は自分から告白することもできるのだ。3年間想い続けた女の子に告白するため、校内を走り回る主人公。果たしてその想いは通じるのだろうか？また無視して帰るという男らしい選択肢も…。



素直に樹の下へ行くか。はたまた心に決めた人のもとへ…。

ムフフな部分もバッチシ!!

ちょっと不純だが、サターン版ではあのシーンのムフフな部分なども忠実に再現されている。コレってやっぱり嬉しいことなのかなぁ。



びしょ濡れの古式さん。うっすらと見えるソレは…。





興奮のあまりはしたないカッコに気付かない優美ちゃん。

え？あの伊集院がやけどを？

きらめき高校の理事長の孫、伊集院レイ。キザでイヤミったらしいヤツだが、サターン版には彼がやけどをするといったイベントが加わっている。いったいどんな状況で、彼はやけどをおうのだろうか？　それは…。



この伊集院がいったいどんな状況で…。



ミニゲームの変化

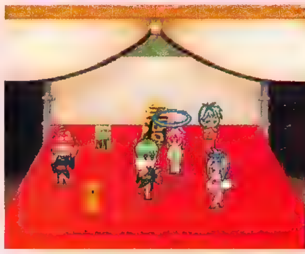
PS版の玉転がしに代わり、100m走が体育祭に加わった。操作は簡単でボタンを連打するだけ。でも勝つのはけっこう難しいのだ。また、縁日で遊べる射的が輪投げへと変わっている。景品は、なんと浴衣を着たきらめき高校の女の子たちだ！これは絶対ヤルしかない!?

100m走



かなりの連打をしないと勝つのは難しいぞ。

輪投げ



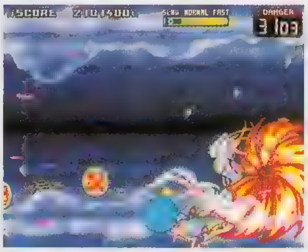
キミはうまく景品をゲットできるかな？

新STG PSYTH（サイス）

ツインビーでおなじみのサブゲームも、新たに横スクロールのシューティングが追加された。その名もPSYTH（サイス）。ふたつのオプションで攻撃と自機の防御をし、さらにオプションは敵を破壊していくたびに巨大化し成長していく。自機のスピードを変えることでショットの方向やオプションの動きかたを変えることができる。かなりいい感じのシューティングゲームだぞ。



きちんとストーリーも設定されているのだ。



オプションの使いかたがけっこう重要。

映画・コンサートが一新

サターン版では、映画とコンサートのスケジュールがかなり変更されているのも特色のひとつ。これにより女の子たちとのデートイベントや、彼女たちの好みなんかも若干だが変更されているところには注意したい。とくに映画は上映されるタイトルのほとんどが変わっているので、要チェック。その中には鉄山靠などという、どこかで聞いたようなモノも…。



これが噂（？）の鉄山靠。バイオレンスアクション映画だ。

予定表

		コンサート	映画
1年目	春	KNM交響楽団	休館
	夏	森田勝里	モンキーバイソン
	秋	外田裕也	ダーマの休日
	冬	多黒魔委	鉄山靠
2年目	春	波室波恵	氷の女豹
	夏	X-NIPPON	カンパンマン
	秋	KNM交響楽団	0077ー金銀ー
	冬	B's	告訴
3年目	春	SWAP	ムーンゲート
	夏	KNM交響楽団	死霊の雄叫び
	秋	酒乱9	ワンルームス
	冬	ジャンプー	私が寝ている間に

その他は？

ざっと見てきたが、細かい点でけっこういろいろと変更があるサターン版。そのほかに挙げるところとしては、ゲームの展開がかなり早くなったことだろう。コマンドの実行も早ければ、セーブの時間も一瞬。とってもスピーディーなゲーム進行ができるようになった。これはプレイヤーにとってはありがたい変更だ。



とっても早いサターン版。スムーズに進行できる。

ここで挙げた以外にも、さまざまな変更がありそうなこのサターン版『ときメモ』。いろいろと探してみてはいかがかな？

SATURN版だけのお楽しみ!!



スペシャル版とデラックス版のふたつが発売されたサターン版。キミは両方とも手に入れただろうか？ゲーム内容は同じだが、それぞれ違う特典が付いているこのふたつ。共通特典としてはミニ設定資料集などが入っているぞ。

スペシャル版



スペシャル版には、オリジナルパワーメモリーと特製バインダー型ケースが付いているのだ。

デラックス版



12人のキャラクターカードが入っているデラックス版。また、ふたつのレーベルのピクチャーの違いにも注目。

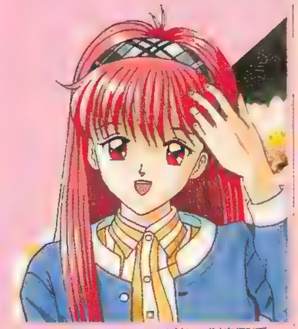
かわいい11人のあの子たち♡

ここでは主人公であるキミが、これから出会う11人の女の子たちの詳しいデータを紹介していこう。彼女たちはそれぞれにかなり個性的で、かわいい子たちばっかり。うまく彼女たちとつき合っていけるかどうかは、主人公であるキミの努力次第だ。彼女たちとは、主人公のパラメーターが一定の数値を超えたとき出会うことができる。さあ、キミは好みの女の子と出会い、彼女の心をつかめるかな。



▲キミは誰とこの樹の下で…。

幼なじみのヒロイン
藤崎　詩織



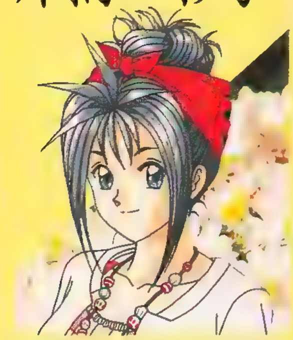
誰にでも好かれる性格、成績優秀、スポーツ万能という詩織ちゃんはきらめき高校のアイドル。素敵な恋愛に憧れているので、恋愛小説的な雰囲気になれる場所を選んでデートすると良い。

PROFILE
- ●誕生日：主人公が決定
- ●血液型：主人公が決定
- ●身　長：158cm
- ●3サイズ：(83、56、84)(84、56、85)(85、57、86)
- ●所属部：主人公による
- ●趣　味：クラシック音楽鑑賞、ヘアバンド集め
- ●好　物：スパゲッティ

季節イベント
- ㊡芝生で語らう
- ㊢ウォータースライダー
- ㊙背比べの跡を見つける
- ㊤遊園地で観覧車が止まる

好きなデートスポット
きらめき中央公園、クラシックコンサート、映画(ラブロマンス)等

芸術を愛する女の子
片桐　彩子



独特の話し方をするとっても個性的な女の子片桐さん。絵を描くことを趣味とする彼女とのデートは、美術館はもちろんのこと公園や動物園といった絵になるような場所も良いだろう。

PROFILE
- ●誕生日：9月30日(天秤座)
- ●血液型：B型
- ●身　長：159cm
- ●3サイズ：(86、60、86)(86、59、86)(86、60、87)
- ●所属部：美術部か吹奏学部
- ●趣　味：カラオケ、絵を描くこと
- ●好　物：ハンバーガー

季節イベント
- ㊡マイクを握ったら離さない
- ㊢実は水恐怖症
- ㊙ガーギーの作品に熱中
- ㊤肩にもたれて熟睡

好きなデートスポット
美術館、カラオケ、等

読書好きな文学少女
如月　未緒



その容姿から見ても、真面目でおとなしそうな感じを受ける如月さん。体が弱く、運動は不得意。図書室や公園など、静かに過ごせる場所が好みだ。彼女に好かれたいなら、文学系に力を入れよう。

PROFILE
- ●誕生日：2月3日(水瓶座)
- ●血液型：A型
- ●身　長：156cm
- ●3サイズ：(80、59、82)(80、59、83)(81、59、83)
- ●所属部：文芸部か演劇部
- ●趣　味：読書、クラシック鑑賞
- ●好　物：卵料理

季節イベント
- ㊡絶叫マシンで失神
- ㊢砂浜で語らう
- ㊙読書に熱中
- ㊤映画に感動

好きなデートスポット
図書館、クラシックコンサート、ラブロマンス、等

運動部のアイドル
虹野　沙希



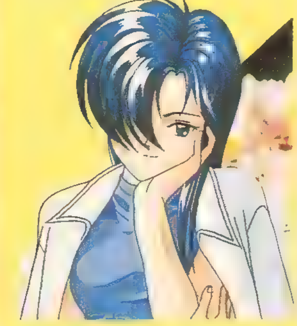
明るく活発な沙希ちゃん。運動系のクラブに所属はしているが、彼女自身はマネージャーとして活躍しているのだ。根性のある男性に惹かれるという彼女とは、スポーツを通じてつき合っていこう。

PROFILE
- ●誕生日:1月13日(山羊座)
- ●血液型:A型
- ●身　長:156cm
- ●3サイズ:(81、59、82)(82、59、83)(82、60、84)
- ●所属部:野球部かサッカー部
- ●趣　味:料理(肉じゃがが得意)
- ●好　物:ちらし寿司

季節イベント
- ㊡芝生の上でお弁当
- ㊢プールで溺れる
- ㊙野球の応援に熱中
- ㊤迷子をなだめる

好きなデートスポット
野球観戦、アクション映画、ロックコンサート、等

彼女の夢は世界征服！
紐緒　結奈



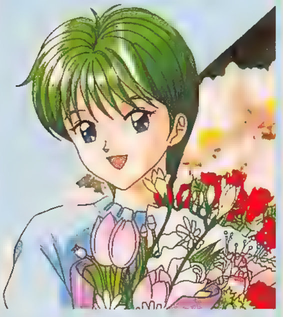
頭脳明晰でけっこう気のつよい紐緒さん。世界征服という夢に向かって、日々怪しげな研究に没頭している。知的な場所を好む彼女だが、ジャンク屋なども特に喜んでくれる場所のひとつだぞ。

PROFILE
- ●誕生日：7月7日(蟹座)
- ●血液型：A型
- ●身　長：161cm
- ●3サイズ：(84、58、84)(84、59、84)(85、59、86)
- ●所属部：電脳部か科学部
- ●趣　味：世界征服のための研究
- ●好　物：自分で調合した栄養剤

季節イベント
- ㊡殺人コアラに襲われる
- ㊢ボーリングのスコアマシンを操作
- ㊙ゲームセンターでインチキ
- ㊤パーツあさり、ヒーローショーに乱入

好きなデートスポット
クラシックコンサート、ジャンク屋、等

運動好きな水泳少女
清川　望



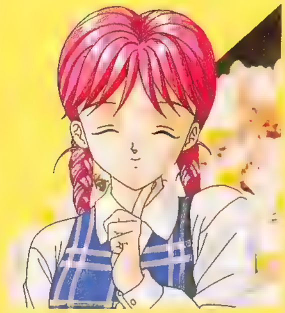
きらめき高校が世界に誇る、超高校級スイマーである望ちゃん。男まさりの性格で、言葉使いなども男っぽいが花をこよなく愛するという一面も持つ。彼女とつき合うにはスポーツマンになるべし。

PROFILE
- ●誕生日：12月3日(射手座)
- ●血液型：A型
- ●身　長：163cm
- ●3サイズ：(82､58､83)(83､58､83)(83､59､84)
- ●所属部：水泳部
- ●趣　味：ジョギング
- ●好　物：チョコレート

季節イベント
- (春)彫刻を破壊
- (夏)無人島で雷におびえる
- (秋)実は植物に詳しい
- (冬)ボーリング玉を大暴投

好きなデートスポット
きらめき中央公園、海、スキー、ラブロマンス、等

お嬢様はマイペース
古武　ゆかり



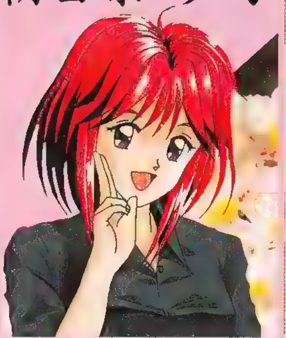
おっとりしていてボーとした感じの古式さんだが、なんと古式不動産の社長令嬢なのだ。静かな場所が好きそうな彼女だが、意外にも遊園地なども好みのスポットのひとつである。

PROFILE
- ●誕生日：6月13日(双子座)
- ●血液型：B型
- ●身　長：157cm
- ●3サイズ：(80､59､84)(81､60､84)(82､60､84)
- ●所属部：テニス部
- ●趣　味：編み物
- ●好　物：千枚漬け

季節イベント
- (春)食中植物が好き
- (夏)イルカショーでズブ濡れ
- (秋)ベンチで編み物
- (冬)リフトに乗れない

好きなデートスポット
きらめき中央公園、植物園、遊園地、等

流行りに敏感な女の子
朝日奈　夕子



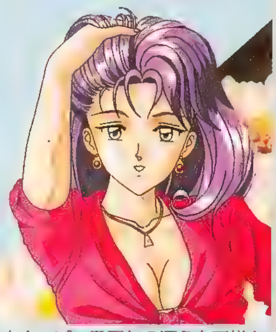
遊ぶことが大好きで、いつも流行をチェックしている朝日奈さん。彼女とつき合っていくには、まず勉強よりも遊び！　雑学を上げていかなくてはいけない。デートの場所はもちろん最新のスポットへ。

PROFILE
- ●誕生日：10月17日(天秤座)
- ●血液型：B型
- ●身　長：159cm
- ●3サイズ：(83､59､85)(83､60､86)(85､60､86)
- ●所属部：無所属
- ●趣　味：流行を追いかけること
- ●好　物：流行のおかし

季節イベント
- (春)UFOキャッチャーが得意
- (夏)ナイトパレード
- (秋)コンサートに大興奮
- (冬)氷の上で転ぶ、カンペ作成

好きなデートスポット
カラオケ、海、ショッピング、ニューミュージック、等

美しすぎるほどの美貌
鏡　魅羅



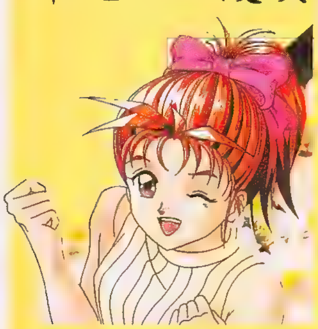
大人っぽい雰囲気の漂う女王様タイプの魅羅。性格は高飛車で少し冷たい感じを受けたりもするが、それもこの美しさの前ではたいした問題ではない。彼女に釣り合うためには、けっこうな容姿が必要。

PROFILE
- ●誕生日：11月15日(さそり座)
- ●血液型：O型
- ●身　長：167cm
- ●3サイズ：(90､60､88)(92､61､89)(93､61､89)
- ●所属部：無所属
- ●趣　味：ウインドーショッピング
- ●好　物：メロン

季節イベント
- (春)試着
- (夏)ビーチでサンオイル
- (秋)オバケが怖い
- (冬)ゲレンデで衝突

好きなデートスポット
海、スキー、ショッピング、等

年下のあまえんぼう
早乙女　優美



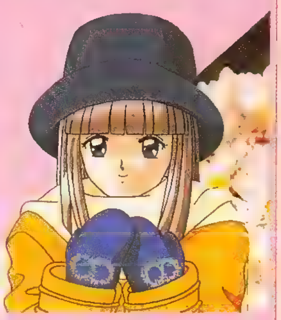
クラスメイトの好雄の妹である優美は、一年遅れできらめき高校に入学してくる。とにかく明るく元気な彼女は、ゲームやアニメが大好き。デートはその手の場所が一番良いだろう。

PROFILE
- ●誕生日：5月16日(牡牛座)
- ●血液型：O型
- ●身　長：155cm
- ●3サイズ：(79､59､82)(81､60､84)
- ●所属部：バスケット部
- ●趣　味：TVゲーム、プロレス観戦
- ●好　物：プリン

季節イベント
- (春)転んで泣く
- (夏)ボートに乗る
- (秋)プロレスに熱中
- (冬)リフトが止まって泣く

好きなデートスポット
ゲーセン、遊園地、アニメ映画、プロレス観戦、海、スキー、等

超恥ずかしがりやさん
美樹原　愛



内気でおとなしく、そんなところにカワイさを感じてしまう女の子愛ちゃん。動物好きな彼女とのデートはやっぱり、動物園や水族館。けっして騒がしい場所などへはいってはいけないぞ。

PROFILE
- ●誕生日：9月5日(乙女座)
- ●血液型：A型
- ●身　長：150cm
- ●3サイズ：(78､57､79)(78､58､79)(79､58､80)
- ●所属部：無所属
- ●趣　味：空想、動物と遊ぶこと
- ●好　物：ソフトクリーム

季節イベント
- (春)戦闘員にさらわれる
- (夏)犬と一緒
- (秋)サルに熱中
- (冬)よろけて抱きつく

好きなデートスポット
動物園、水族館、ホラー映画、きらめき中央公園、等



光輝（こうき）が今、誕生する

LANGRISSER III ラングリッサーIII

SATURN

■発売日：9月13日
■メーカー：メサイヤ
■価格（税別）：6200円
■ジャンル：シミュレーションRPG

3作目はシステムに大きな変化あり!! これを見よ!!

シミュレーションRPGの『ラングリッサー』シリーズに最新作『〜III』が登場する。

このシリーズは魅力的なキャラクターや心を震わせるシナリオ、そしてプレイしやすいゲームシステムが多くのユーザーに受け入れられ、メサイヤを代表するまでになったシリーズなのだ。

新しい作品が出るたびに、さまざまなシステムが導入され進化しつづけてきたこのシリーズも、『〜III』でこれまでにない大きな進化を遂げる。移動と戦闘のシステムが大幅に、いや、まったく違うものになった（詳細はあとで説明する）。また、1分22秒に渡るアニメーションオープニングも見逃せないところだ。うるし原智志キャラだしね。



今回はどのようなストーリーが展開されるのだろうか。



ETC

先に紹介した国に属さない物たちも大勢いる。何物にも従わないつわものたち。こいつらを味方につければ、戦いはグッと楽になるはずだ。

これら大きな力のぶつかりが、悲しみを奏でるストーリーを盛り上げていくのだろう。

ヴェルゼリア帝国

魔物がいると噂される闇の国。国の主ボーゼルの目的は、人間を滅ぼし魔物の世界を作ることである。ボーゼルの名は前作でも聞くところ。

リグリア帝国

国土の大半が氷におおわれ、作物さえ育たない。豊かな土地を求め、アルテミュラー元帥指揮のもと侵略を開始する。

バーラル帝国

ラーカスと同盟を結ぶ国。バーラル王家とディハルトの家とは旧知の間柄。そのため姫フレアとディハルトは幼なじみのような関係。

ラーカス王国

主人公ディハルトが属する国である。王都ラーカシア上空に浮かぶ浮遊城が備える魔動砲により、他国からの侵略を免れてきたのだが…。浮遊城がシナリオ1の舞台となる。

多くの力が世界のひずみを広げていく…



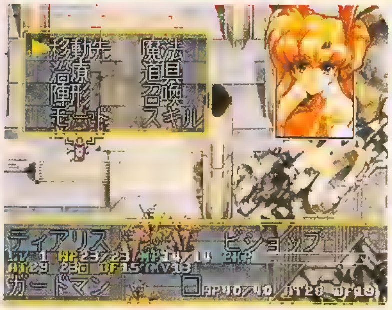


1分22秒に迫るハイクオリティなオープニング

変更システム1 セミリアルタイムでの進軍

前作までは自軍ターンと敵軍ターンが用意されており、自軍ターン中は敵軍は反撃以外の行動をすることができなかった。『～III』では、自軍、敵軍ともに行動を決定したのち、同時に行動を開始するように変更されたのだ。これにより、敵を誘導したり、行動を読むことが難しくなったわけだ。より戦略性が重視されるようになった戦闘をどのように切り抜けるか。シミュレーションとしての楽しさがアップしたといっていいだろう。

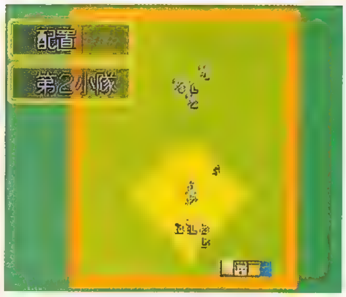
このシリーズでは指揮官が傭兵を率いて行動するのだが、『～III』では傭兵を動かす必要がなくなり、指揮官だけを動かせば傭兵が自動的についてくるようになったのも移動の新しいシステム部分である。



完全リアルタイムではないので考える時間はある。

変更システム2 パノラマタクティクスの戦闘

戦闘も大きく変わった。1キャラ同士をぶつけるだけの前作から、指揮官をリーダーとした部隊同士の戦いになったのだ。また、戦闘シーンに入ってからキャラの配置や行動を決められるようになったことが、新たな戦術性といえるだろう。



配置や行動を決めるのだ。



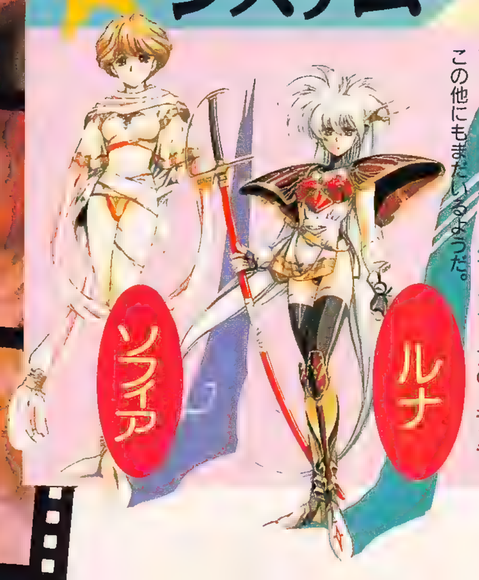
さまざまな視点で見せてくれるぜ。

システム ヒロインセレクト

最近巷で大はやりの恋愛シミュレーション（本当か?）。なんと!『～III』にもこの要素が導入されてしまったのだ。ゲーム中に登場する数人の女性キャラ&幼女キャラと恋愛を楽しむことができるのだ。各キャラに話し掛ける言葉などでラブになるキャラが決まるそうなのだが、今の段階では明らかにはできない。ソフトが発売されてからのお楽しみということでご勘弁を…。

現在明らかになっている恋愛対象キャラはティアリス、リファニー、ルナ、ソフィアの4キャラ。この他にもまだいるようだ。







遥か宇宙で彼は何を見たのか

POLICENAUTS
ポリスノーツ

あの「ポリスノーツ」がついにサターンに移植される。サターン版ではグラフィックやシステムがリメイクされているので、見どころ満載だ。絶対に買うべし！

SATURN

■発売日：9月13日
■メーカー：コナミ
■価格（税別）6800円
■ジャンル：アドベンチャー

序盤のストーリーを追いながら「ポリスノーツ」の世界を紹介

パソコン版で人気のあったアドベンチャーゲーム『ポリスノーツ』が、3DO、プレイステーション版を経てついにサターンで発売されることになった。美しいアニメーションと細部まで設定された世界観を思う存分堪能してくれ。

EMPS暴走

主人公であるジョナサン・イングラムは、ポリスノーツの隊員として他の4人とともに人類初のスペースコロニー、ビヨンドコーストへ赴く。そこで彼はコロニー外活動用EMPSの操縦士として、宇宙空間へ乗り出すことになった。

初遊泳は順調に進み、ジョナサンは余裕の表情を浮かべている。なにもかもが成功したかに見えた。だが事故は突然起こった…。EMPSの位置修正用バーニアが突如暴走、制御不能に陥ってしまったのだ。暴走したバーニアのパワーは命綱を無意味な物に変え、一瞬にして視界から消えた…。それから25年後、サバイバルボールで宇宙を漂流しているところを探査船によって発見される。物語は今、始まる。



テストは順調に進むかに見えた。



大声を上げるエド、だが真空の宇宙にその声は届かなかった。



EMPS暴走のため漆黒の宇宙へと放り出されるジョナサン・イングラム。

細部まで練り込まれた世界設定

ポリスノーツ

ビヨンドコースト第3次移住計画に伴う、一般市民の治安維持と警察機構の基盤作りを目的とした宇宙警察の総称。ジョナサン・イングラムのほかに、エド・ブラウン、ジョゼフ・サダオキ・トクガワ、サルバトーレ・トスカニーニ、ゲイツ・ベッカーが選ばれた。



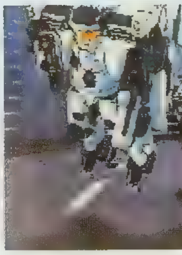
ビヨンドコースト

地球と月との間で最も重力の安定している、ラグランジュポイントL5に位置している。直径約6キロ、シリンダーの長さが32キロ、3つに分かれるひとつの地表面積は、90平方キロ。これだけでもいかに巨大な物かが想像できる。



EMPS

コロニー外活動用ポリスノーツ。省略してエンプスと呼ばれる。ジョナサンが遊泳実験をしたのが、エンプスの初期試作タイプでユーリー型と呼ばれていた。暴走事故以降改良が加えられ、警察活動用のゴダード型などが登場する。



メカデザインはカトキハジメ氏によるものだ。

コールドスリープ

人工冬眠のこと。体温を低温に維持することで擬似的な冬眠状態を作り出し、余計なエネルギーの消耗を防ぐことを目的とする。ジョナサンはEMPSに装着していた、コールドスリープ装置搭載のサバイバルボールによって25年間宇宙空間で生存することができた。



切断面のグラフィックにも注目して欲しい。

画面をクリック！豊富な反応

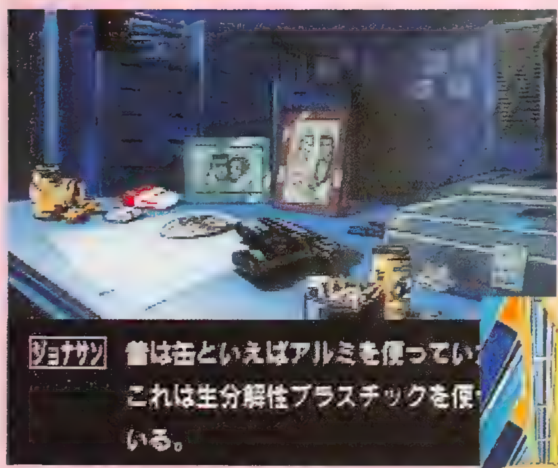


たとえばビデオフォンの伝言を聞くと選択すると。



ちゃんとメッセージを聞くことができる。

このゲームは矢印を動かし、目的の物に合わせてクリックしたときに開かれるコマンドを選択し、物語を進めていくアドベンチャーゲームだ。世界観のしっかりした『ポリスノーツ』では、ストーリー進行とあまり関係のないものを選んでみても、いろいろな反応が返ってくる。しかも選んだ物の名前だけでなく、それがどういう物なのかもキチンと説明してくれるのがうれしい。また、スタートボタンで呼び出す用語の検索ウインドウでは、物語中では語られないことまでも知ることができる。さすがCD-ROM3枚組といえる。



小さな物にも詳細な説明を聞くことができる。



女性の胸をタッチすると…。

28年ぶりの再会

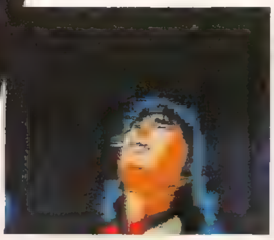
1年間のリハビリ生活のあとジョナサンはオールドロサンゼルスで、ネゴシエーターまがいの探偵をしながら細々と生活を続けている。

探偵事務所で昔の思い出にふけっていると突然来訪者が現れる。ドアが開くとそこには28年前に別れたロレインの姿が…。彼女はビヨンドコーストで日本人と再婚し、幸せに暮らしているとうわさで聞いていたが…。詳しく話を聞くと夫の北条ケンゾウが、行方不明になってしまったと言うのだ。そして夫の最近の行動を聞いたあと、ロレインからカプセルと葉の切れ端を渡される。改めて捜査の依頼をするロレイン。答の出ないジョナサンを見て、しばらく近くのホテルに滞在するので返事を待つと言ったあとその場を去っていく。ロレインが車に乗り込む姿を窓から見るジョナサン。そこで車に異常があることに気づき大声を上げるが、時すでに遅く車は大爆発。ロレインの命はロスの雪のように消えてしまう。



退屈そうに依頼人が来るのを待つジョナサン。





そこへロレインが現れる。28年ぶりの再会だ。

そしてビヨンドへ…



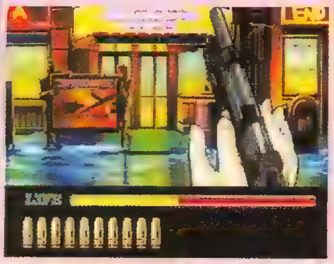
手に汗握るシューティング

このゲームのもうひとつのウリは、緊張感たっぷりのシューティング。パッドやマウスで敵に照準を合わせて撃つわけだが、なんとバーチャガンにも対応しているのだ。これさえあれば気分はもうジョナサン・イングラム。撃って撃って、撃ちまくるのだ。この感覚はサターンでしか味わうことができないぞ。持ってない人は今のうちにバーチャガンを買ったほうがいいかも。

バーチャガン対応



バーチャガンなら盛り上がること間違いなし。狙いを定めて素早く撃て！



弾丸がなくなったら素早くリロード！

この感覚はサターンのみ







名作アクションゲームがサターンに乱入

サターンボンバーマン

あの傑作ともいうべき『ボンバーマン』が、長い年月を経てセガサターンに登場なのだ。とにかく10人対戦が熱い！

■発売日：発売中
■メーカー：ハドソン
■価格（税別）：6800円
■ジャンル：アクションゲーム

何から始める？ 3つのモード

初代FC版『ボンバーマン』を今の少年たちは見たことがあるのだろうか？ あの当時のゲームというのは、常に何かしら新しい要素を持っていたのだ。『ボンバーマン』もその例外ではなく、一定の時間で爆発する爆弾の爆風を相手に当てるだけといった、単純明快なルールではあるが、その戦術性の高さには驚かされたものだった。

その『ボンバーマン』は、続編が出る度にパワーアップしていき、対戦モードがその究極の『ボンバーマン』となって登場したのだ。さすがにCPUと戦っていただけでは、プレイする楽しさに限界が必ずくるが、人対人だとそのおもしろさはひと味違うぞ。



単純なルールだからこそおもしろいのだ。

ヒゲヒゲ団を倒せ!! ストーリーモード

ストーリーモードは、全5ステージを戦い抜く2Pと共同プレイができるモード。

ボンバー星の秘境にある、4つの神秘クリスタルパワーによって封印されてきた伝説魔人が、ムジョー率いるヒゲヒゲ団の手によって解かれてしまった。伝説魔人が復活する前に、クリスタルをすべて取り戻さなくてはならない。

ボンバーマンたちは過去の秘密基地に隠された、クリスタルを取り返すためタイムマシンに乗り込んだ…。

といったストーリーとなっており、遊園地のような場所やウェスタンなどが背景になっているぞ。

ステージはいくつかのエリアに分かれていて、次のエリアに進むためには赤い装置をすべて破壊しなければならない。そしてエリア最後には強力なボスも登場するのだ。

また、ステージのところどころにボーナスが隠れていて、それを見つけ出すのもなかなか楽しい。強力なアイテムも用意されているぞ。

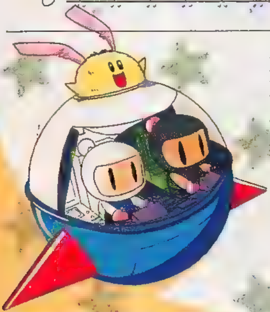
ゲーム難易度は多少低めになっているので、誰もが気軽にプレイできるのだ。



5つのステージを戦いぬくのだ。



こんなに強力な爆弾もあるぞ。アイテムを探せ！



アドバイス ちょっと聞いて

さきほどボーナスは隠されているといったが、実を言うと見てすぐに分かりそうな場所にあったりするのだ。ルーレットがその典型で、見るからに怪しい形をしているぞ。でも何がもらえるかは謎だ。



心強い味方 ティラ

『ボンバーマン』の強力な助っ人、それが恐竜のティラ。タイプは全部で5種類。

緑：スピードアップ

青：ボムをキックして移動させる

ピンク：ジャンプで障害物を跳び越す

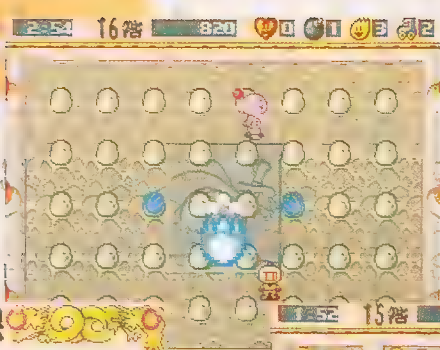
黄色：相手の動きを止める。

紫：超音波で爆弾を誘発させる。

といった能力をそれぞれもっており、各3段階までパワーアップするぞ。







ボスもなかなか手強い。だがしっかり見ながら冷静に戦うのだ。

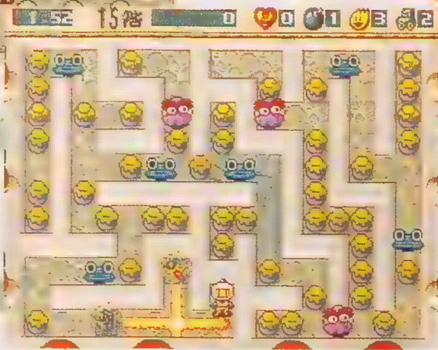
道を極めよ 段位認定モード

まさに『ボンバーマン』を極めるために用意されたモード。

全20階のステージ＋5人のボスを倒し、いかに素早くクリアできるか、ほかには敵を効率よくまとめて倒せるかなどいろいろな条件のハイテクニックを要求してくるのだ。ちょっとした知恵を使えば、いとも簡単にクリアできるとか、そういったものを見つけだすのもおもしろい。

すべてのステージをクリアできるころには、上達していること間違いなしだ。

その成績はすべて記録されるので、友達と競ってみたらいかがかな？



こんな迷路のようなステージもある。タイムアップに注意。



こんな結果ではまだまだ甘い。目指すは頂点、がんばっていけ！

みんなで楽しく バトルモード

いろいろな条件で戦うことができるようになったバトルモードは、ルールをひとつ変えただけで戦法すら変えなくてはならないほど、そのバリエーションに富んだものになっているぞ。

そのルールのひとつとして、何が起こるか分からない恐怖の〝デビルパネル〟や先にやられたキャラが、フィールド内に爆弾を送り込む〝みそボン〟、タイムアップ時にはフィールドがすべて重しで埋まってしまう〝サドンデス〟といったスリル満点のルールがなかなかイイ感じなのだ。

ステージもなかなか凝った作りのものばかり揃っていて、はっきりいって一筋縄ではいかない。

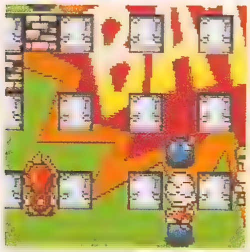
そして『サターンボンバーマン』最大のウリは、最大10人まで同時に対戦できるということなのだ。

今までこれだけの人数で対戦できたゲームはあっただろうか？ ワイドテレビでプレイしないと、ちょっと見えにくいのが難点だけど、一度でも10人対戦をしたら最後、もう少人数ではプレイできなくなるほど盛り上がるぞ。ルールも簡単ものだけに制限されているので、人の個性がそのまま対戦に反映されるのがおもしろい。

例えば攻めがメインのプレイヤーとか、守りに徹するプレイヤーなど自由度が高い分、自分なりのスタイルでプレイすることができるのだ。

とにかく『ボンバーマン』は対戦をしてほしい。CPUと戦うよりも100倍はエキサイトするはずだ。

テクニックその① 穴埋め作戦



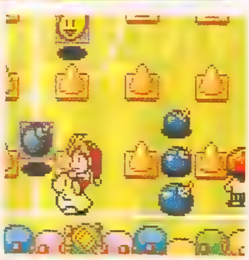
実戦的なテクニックとして、袋小路に入り込んだ相手を爆弾で埋めてしまう戦法がある。その応用として、左の写真のような爆弾を2個使った穴埋めもできるのだ。これは2人が共謀して誰かを狙うなんてこともできる。爆弾が少ない時にやってみよう。





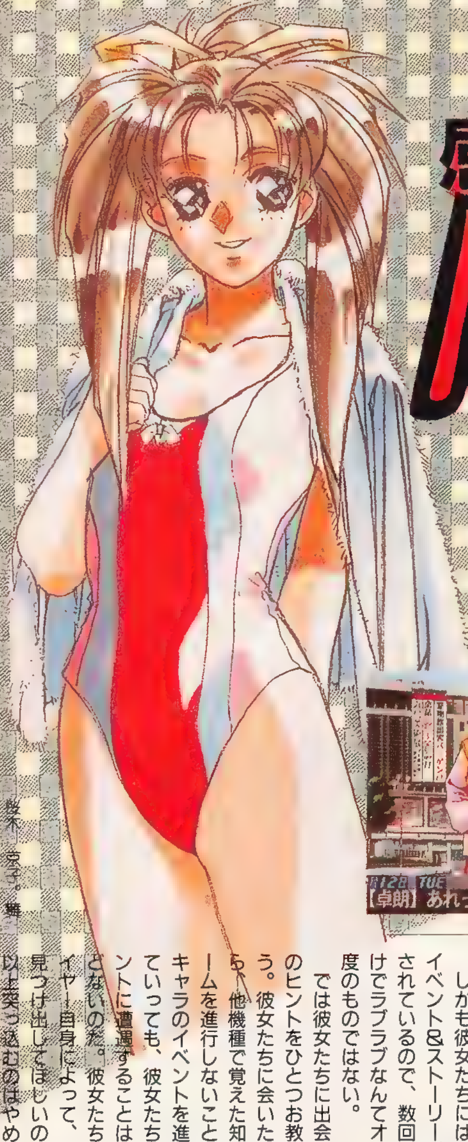
サッカーゴールにボムを蹴り込むとこんな反応が。

テクニックその② 巻きぞえ作戦



ティラが1回だけ、爆風から身を守ってくれることを利用した作戦。爆弾を撒きまくって突っ込んでやるのだ。





桜木京子。舞の妹にあたる。

感じますか？ 恋の予感
同級生〜if〜

告白なんて、ほんのちょっとの勇気があればいい。そしてサターンでその想いを、彼女たちに告げよう…。

SATURN
- ■発売日：8月9日
- ■メーカー：NECインターチャネル
- ■価格（税別）：7800円
- ■ジャンル：アドベンチャーRPG

あなたの心に舞い降りた真夏の天使たち

恋愛は数値なんかじゃ分からないーって思っているキミにオススメの恋愛シミュレーションゲームがこの『同級生〜if〜』なのだ。

この『同級生〜if〜』は、パソコン版で大ヒットした『同級生』が元になっていて、PCエンジンを経て、数々のバージョンアップを繰り返しながらようやくサターンに登場することになった。しかも発売は8月9日、ゲームスタート時が8月10日だと考えるとなんともニクイ演出ではないか？

そしてサターン最大の特徴であるハイクオリティなビジュアルで描かれた女性たちは、他の機種では決して見られないような美しさがある。

ここまで完成されたグラフィックは、美少女ゲームの価値観を変えるといっても過言ではないだろう。



彼女を探すのにはひと苦労はするぞ。



彼女たちの心は、自然と主人公に向けられていく。

17キャラも登場！

『同級生』に登場する女性たちは15人だった。だがPCエンジン版では、あまり出番のなかったあの3人も、大幅なシナリオ追加で登場なのだ。

しかも彼女たちには豊富なイベント&ストーリーが用意されているので、数回会うだけでラブラブなんてオマケ程度のものではない。

では彼女たちに出会うためのヒントをひとつお教えしよう。彼女たちに会いたかったら、他機種で覚えた知識でゲームを進行しないこと。旧15キャラのイベントを進行させていっても、彼女たちのイベントに遭遇することはほとんどないのだ。彼女たちはプレイヤー自身によって、自力で見つけ出してほしいのでこれ以上突っ込むのはやめよう。

イベント進行の重要性

もし気に入ったキャラを見つけて、その彼女とハッピーエンドになりたいと思っても、全然ストーリーが展開してくれないこともしばしば…。

そのようなことには必ず何かしらの原因があるのだ。

①時間限定型イベント 一定の日時でしか発生しないイベントがこれにあたる。このイベントが発生する場所に行かないと、いつまでもストーリーが進展せずタイムオーバーになってしまうのだ。

②2キャラ同時進行型イベント 2キャラの関係が、ストーリー上密接に関係していて、ある一定以上2キャラのストーリーを進めておかないと、どちらかのキャラを狙ってもハッピーエンドにはならない。

という2種類に大別できる。ほかにもいろいろな原因は考えられるが、出会うことすらできない場合は、このふたつのどちらかに該当するぞ。



2人同時進行型のキャラが一番やっかいだろう。

スケジュールはしっかりと

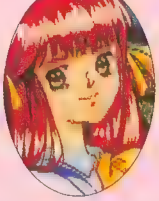
主人公は、お金・時間・日の3つの数字とにらめっこしながら、20日間をナンパに費やすのだ。お金は、いろいろなところに隠されていたりするので、金欠になることはまずない。重要なのは時間と日だ。デートの約束をしたときに、時間を間違えて一回でもすっぽかすと、その女の子とはもうストーリーは進行しない。時間にルーズな生活をしてしまうと、ロクなことにならないので注意しよう。約束の確認はパソコンを使って確認できるが、なるべくメモを取ろう。



言葉では伝わらない この想い・・・

17人をすべて紹介するのは無理なので、独断と偏見で選んだ5人を紹介しよう。彼女たちのハートを射止めることができるかな？

桜木舞

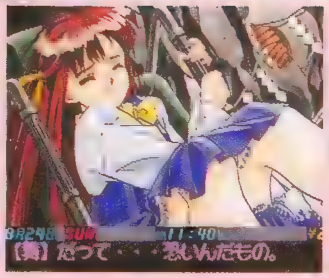


彼女は先負学園のアイドル的存在で、このゲームのヒロインでもある。

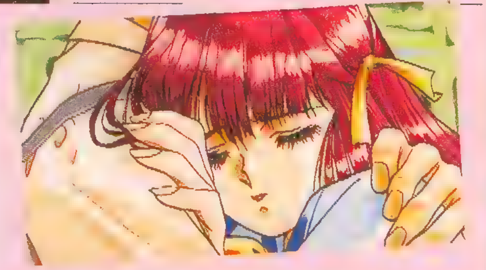
お嬢様という立場が、彼女の普通でありたいという願望をさまたげているため、自由奔放な主人公にあこがれている。

彼女は主人公のことが好きなのだが、自分が普通の女の子ではないと思っているので、主人公にあと一歩近づくことができない。

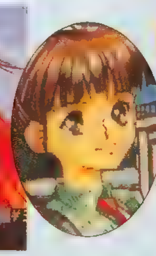
彼女は水泳部なので、プールに行けば会うことができる。積極的にデートの催促をしていれば、いずれ必ずOKがもらえるぞ。

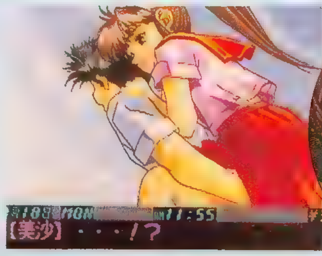


彼女はオバケがとにかく苦手なのだ。



田中美沙





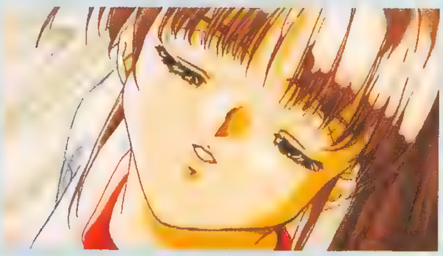
主人公のやさしさに触れた美沙は、主人公に惹かれていく。

自称"先負学園のバンビ"。3年最後の大会に向けて日々トレーニングを積んでいる。

主人公とは幼馴染みなのだが、勝ち気な性格のため、主人公からはあまりよく見られていない。本当は主人公のことが好きなのだが、その性格が災いしてか出会うたびにケンカをしてしまったりする。

彼女は美穂と同時進行しなければならない。途中美穂に行った行為のために、主人公と美沙は大ゲンカしてしまう。

だがしばらくすると、美沙はけがを負ってしまう場面に。そのとき主人公のやさしさが、彼女の心を変えていくのだ。


どんなに勝ち気な性格でも、彼女は女の子なのだ。

斎藤亜子

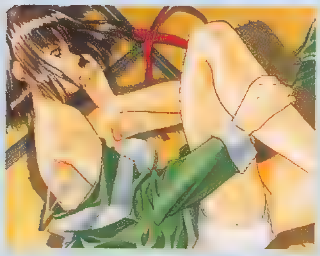


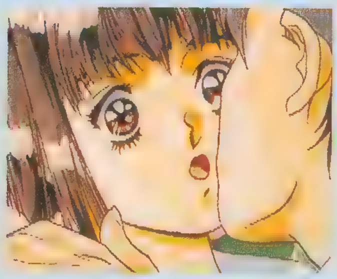
先負学園の保健の先生である斎藤真子の妹。彼女はいつも薬屋で働いているが、そのため彼氏ができないことを嘆いていたりする。

そして学園の生徒たちに人気がある姉に対して、自分は子供っぽいとか、スタイルがあまりよくないなどのコンプレックスを抱いているのだ。

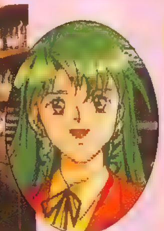
キスひとつとっても、彼女にとっては大問題であり、貞操観念が強いのでちょっとした会話でも彼女を傷つけてしまうかもしれないぞ。

彼女に対しては、真面目に何度もアタックしていけばいずれ心を開いてくれる。だが彼女のハートを射止めるためには、ウソをつくことは許されないぞ。


彼女のハートを溶かすには、誠実さが第一である。


亜子とキス。相当驚いてるみたい。

佐久間ちはる



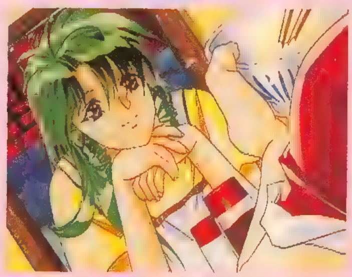

ちはるの過去はちょっとディープ。

家事手伝い（自称プー子）の19歳。

家庭的な一面もあり、料理を作るのが得意なのだ。

彼女との約束をキチンと守っていれば、特に何もせずともハッピーエンドにはなる。

ちなみに彼女は18日以降の先負駅で会えるぞ。


家庭的な一面もあるぞ。

堀真純

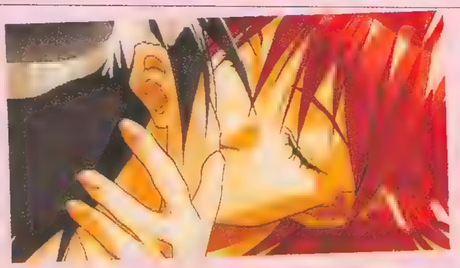




なみだがダーっと流れてる。

主人公のお姉さん的存在。かなり苦手で、今でも彼女にアタマが上がらないようだ。

矢吹町駅前で彼女とはち合わせてしまい、無理矢理バーに連れ込まれてしまう。そのとき彼女は大失恋の最中で、それを理由にからんでくるぞ。


そして無理矢理キス。

ALIEN™ TRILOGY

この世には存在しない恐怖をあなたへ…

目に見えぬ危険、そして永遠に続くかのような孤独感。人の最も恐れる要素を具現化したもの、それが『エイリアントリロジー』だ。

SATURN

- ■発売日：8月30日
- ■メーカー：アクレイムジャパン
- ■価格（税別）：5800円
- ■ジャンル：3Dシューティング



エイリアンに[illegible]悲の心はない。そこにあるのは生か死のどちらかだ。

人は何故に恐れを抱く

読者[illegible]一度[illegible]未知への[illegible]感じた[illegible]があるだろうか。あたりまえのこと[illegible]人間[illegible]はない（たまにいるらしいが）。

[illegible]を知っているのだ。高いところから落ちれば[illegible]、外からの[illegible]ができる。高いところから落ちれば、死ぬことを知っているからこそ恐れるのだ。これは[illegible]したものであり、知識からくる[illegible]なので、それは未知への恐怖とは言い切れないだろう。

それでは[illegible]とに対する恐怖は何なのであろうか？ たとえば外灯のない道があるとする。それが通り慣れた道でも、その暗闇の先に何かがあるとか、そういったものは決してないと分かっているはずなのに[illegible]恐怖を感じるのだ。これが未知への恐怖そして恐怖であり[illegible]。

エイリアンは[illegible]。そこには効果音や[illegible]な映像などの演出によって[illegible]恐怖をかきたてる部分もある。それは恐怖を[illegible]するためのものであって、表面的なものでしかないということも付け加えておきたい。

しかし未知なる恐怖だけでエイリアンが怖いわけではない。未知としてのエイリアンは1作目だけであり、2作目以降は未知ではない存在になっている。実際我々は映画を見ているので（見ていない方申し訳ない）エイリアンを知っているのだ。

では未知の部分以外では一体なにが怖いのだろうか？

人の本能がそうさせる

エイリアンは、人間が本能的に嫌う要素を数多く持っている。高い現実感は、人をより恐れさせる効果があるのだ。

まず挙げられるのが金属的で無機質な外見だ。[illegible]牙や鋭利な外骨格は肉食性の昆虫のような[illegible]なイメージにつながるといえる。

したたる体液や威嚇などの特徴は、原始的ではあるが危険性を匂わす効果がある。

さらに人間よりも運動能力が優れている。これは人に対して[illegible]を感じさせるのだ。

そしてエイリアンにとって人間もしくは種の保存のための苗床でしかなく、人間は食物連鎖の捕食される側に立たされている。

このように我々にとっていいイメージは何もない。まさに恐怖の[illegible]といっていいだろう。それを『エイリアントリロジー』では、このような要素をうまく[illegible]ているので、ゲーム中に十分にその恐怖を体感できるのだ。



[illegible]があるが[illegible]



[illegible]生き[illegible]はないのだ。



エイリアンの体液にふれてもダメージを受け[illegible]



せまりくる悪夢





フェイスハガーに張り付かれてしまったら、早く振り落とさないとダメージを受けてしまう。

フロアーのどこかにあるスイッチを探し出せ。でないと先には進めないぞ。

そのエイリアン3部作がゲームになって登場だ

では肝心のゲームの内容について解説していこう。

「エイリアントリロジー」は、「エイリアン」シリーズすべてがミックスされた、3D視点のシューティングゲームで、主人公はエイリアン[illegible]の[illegible]となり[illegible]事件の[illegible]にかかわっていく[illegible]。そして[illegible]エイリアンを[illegible]リアンの手から[illegible]のだ。基本的には[illegible]のフロアーに[illegible]ゲートを[illegible]、そのミッションの目的である[illegible]やエイリアン[illegible]しながら[illegible]そのフロアーに[illegible]

[illegible]されているスイッチを探さなくてはならない。そのスイッチも、入るのに[illegible]が必要な部屋に隠されていたりと、一種のパズル的な要素もあり、これがなかなかおもしろい。

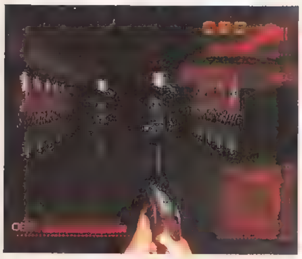
[illegible]は当然エイリアンだが、[illegible]のタイプは[illegible]まで、成体エイリアンや幼生エイリアン、エイリアンに乗っ取られた人間などがある。これらは移動スピードや攻撃方法、そして出現場所も違うので、常に臨機応変な行動をとることが必要なのだ。

動く物体はすべて敵だ

主人公は武器なしではなにもできないので武器の扱いには注意。[illegible]敵は耐久力や攻撃力も種類によってさまざまなので、[illegible]してハンドガンなどの弱い武器ではなかなか[illegible]。[illegible]強力な[illegible]で攻撃しても[illegible]の無駄になってしまう。

[illegible]ためには知識も[illegible]と覚える必要があるぞ。

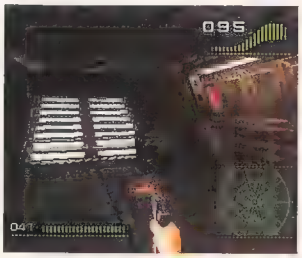
人間(ヒューマン)	成体エイリアン	幼生エイリアン
移動力もなく、耐久力もあまりないのだが、飛び道具を持っているのでかなりやっかい。集団で出現したならば、グレネードを使って一気に倒してしまいたい。正面には立たないようにしよう。	一番の強敵といってもいい。とにかく耐久力があるので、ハンドガンあたりではかすり傷も与えられないのだ。装備をショットガン以上の武器に変えて、近寄られるまえに倒しておきたい。	正式名称はフェイスハガーといい、人間に卵を産み付けてくる。耐久力はほとんどなく、ハンドガンで1～2発程度で倒せるが、とにかく動きが早いので狙い撃ちするのが難しい。



ダメージこそ少ないが、確実に攻撃を当ててくるので速攻で倒せ。



攻撃力が高いので、一瞬のミスが命取りになってしまう。



これ以上近づかれると、飛び付かれるので注意。



ショットガンで[illegible]ドア[illegible]これで[illegible]

孤独なるサバイバル

[illegible]のようなフロアーには、主人公を助けてくれる重要なアイテムがいろいろと落ちている。箱の中にもあるが、幼生エイリアンが出現することもあるぞ。

スタート時では[illegible]の装備はハンドガンのみ。先に進むのにはかなり無理のある装備なので、[illegible]強力な武器を[illegible]しか[illegible]始めたい。

そのほかにはオートマップというアイテムが重宝する。これさえあれば、そのフロアーの全マップが表示されるようになるので便利なのだが、あまり早いうちに取ってしまうと、自分がどこまでそのフロアーを調べたか分からなくなってしまう恐れがあるので注意しよう。

そしてフロアーの中には、制限時間付きアイテム取り放題のボーナスステージがあり、ここで装備や体力を整えることもできる。こういった場所は[illegible]少ないので、少ないチャンスは絶対に逃さないようにしてほしい。



アイテムは[illegible]されているところが多い。[illegible]探すのだ。



永遠とも思われるような[illegible]が、今[illegible]

戦いが今、幕を開ける

ネクスト・ソフト・カレンダー

NEXT SOFT CALENDAR for SATURN

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
9月予定	IRON MAN/XO	アクレイムジャパン	¥5,800	SHT
	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	¥4,980	PZL
	三國志Ⅴ	光栄	¥9,800	SLG
	炎の15種目 アトランタ オリンピック	ココナッツジャパンエンターテイメント	予¥5,800	SPT
	プラドルDISC VOL.3 大島朱美	Sada Soft	¥3,000	ETC
	Turf Wind'96～武豊 競走馬育成ゲーム～	ジャレコ	¥6,800	SLG
	マジカルドロップ2	セガ	¥5,800	PZL
	闘神伝URA	タカラ	¥5,800	対・ACT
	サンダーフォース ゴールドパック1	テクノソフト	¥4,800	SHT
	actua Golf	ナグザット	¥5,800	SPT
	actua Soccer	ナグザット	¥5,800	SPT
	東京立身出世伝(仮)	ナグザット	¥5,800	ADV
	平和パチンコ総進撃(仮)	ナグザット	¥5,800	TBL
	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	¥5,800	TBL
	機動戦士ガンダム外伝1 戦慄のブルー	バンダイ	¥4,800	ACT
	南の島にブタがいた ルーカスの大冒険	ヴァージン インタラクティブ	¥5,800	PZL
	ズーブ	メディアクエスト	予¥4,800	PZL
10月4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	¥6,800	SLG
	カオスコントロール リミックス	ヴァージン インタラクティブ	¥4,800	SHT
10月5日	GAME-WARE Vol.3	ゼネラル・エンタテメント	¥1,980	ETC
10月25日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	データイースト	予¥5,800	ADV
	MASTER OF MONSTERS	東芝EMI	予¥6,800	SLG
10月予定	ぱにっくちゃん	イマジニア	未定	ADV
	シェルショック	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥5,800	SHT
	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	ETC
	リグロード サーガ2	セガ	未定	S・RPG
	サンダーフォース ゴールドパック2	テクノソフト	¥4,800	SHT
	BATSUGUN	バンプレスト	予¥5,800	SHT
	MARICA～真実の世界～	ビクター エンタテインメント	予¥5,800	RPG
11月1日	LULU	セガ	¥4,800	ETC
11月予定	フィスト	イマジニア	¥6,800	対・ACT
	メルティランサー～銀河少女警察2086～	イマジニア	¥7,800	SLG
	真髄・碁仙人	J・ウイング	予¥8,900	TBL
	卒業～クロスワールド	小学館プロダクション	¥5,800	ADV
	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	セガ	予¥4,800	TBL
	ビクトリーゴール～ワールドワイド・エディション	セガ	未定	SPT
	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	未定	TBL
	土屋圭市杯争奪 筑波スーパーテクニックチャレンジ	ビーピーエス	予¥5,800	SPT
	重装機兵レイノス2	メサイヤ	未定	ACT
12月予定	太平洋の嵐2	イマジニア	未定	SLG
	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか(仮)	バンダイビジュアル	予¥6,800	SHT
	TETRIS S	ビーピーエス	予¥5,800	PZL
秋予定	Mighty Hits	アルトロン	未定	SHT
	バトルアスリーテス大運動会～序章～	インクリメントP	¥5,800	SLG
	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	未定	対・ACT
	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦Plus(仮)	エンジェル	未定	対・ACT
	ルナ シルバー スター ストーリー	角川書店	未定	RPG
	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	未定	RPG

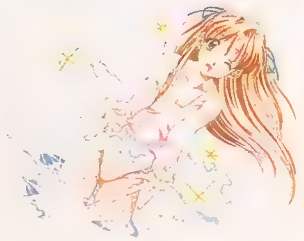
発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
8月9日	サイバードール	アイマックス	¥6,800	RPG
	真・女神転生デビルサマナースペシャルBOX	アトラス	¥7,800	ETC
	ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	¥5,800	対・ACT
	デス クリムゾン	エコールソフトウェア	¥5,800	SHT
	同級生～if～	NECインターチャネル	¥7,800	ADV
	アルバートオデッセイ外伝～LEGEND OF ELDEAN～	サンソフト	¥6,500	RPG
	新型くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	¥4,800	PZL
	NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	¥6,800	ADV
	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I	タイトー	¥5,800	ACT
	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	¥6,900	ADV
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	¥4,800	SPT
8月23日	3D Lemmings	イマジニア	¥6,800	PZL
	Japan super bass classic'96	ナグザット	¥6,800	SPT
	駿才-競馬データSTABLE-	ナグザット	¥8,800	ETC
	本格プロ麻雀 徹萬SPECIAL	ナグザット	¥5,800	TBL
	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	¥5,800	SHT
	トーナメント・リーダー	ビクター エンタテインメント	¥5,800	SPT
8月30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	予¥5,800	PZL
	DARK SAVIOR	クライマックス	¥5,800	RPG
	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	予¥5,800	SPT
	プラドルDISC VOL.2 内山美紀	Sada Soft	¥3,000	ETC
	ファイティングバイパーズ	セガ	¥6,800	対・ACT
	Destruction Derby	ソフトバンク	予¥5,800	SPT
	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	¥6,800	SPT
	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	¥5,800	ADV
	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	¥5,800	SHT
	STRIKER'96	アクレイムジャパン	¥5,800	SPT
8月予定	スーパーパンコレクション	カプコン	予¥5,800	PZL
	クロックワークス	徳間書店	¥5,800	PZL
	プレイボーイカラオケ VOL.1	ビック東海	¥5,800	ETC
	プレイボーイカラオケ VOL.2	ビック東海	¥5,800	ETC
9月6日	ハートビート スクランブル	イマジニア	¥6,800	SLG
	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	カプコン	¥5,800	ACT
	鋼鉄霊域(スティールダム)	テクノソフト	¥5,800	SHT
	鋼鉄霊域(スティールダム)(通信ケーブル同梱版)	テクノソフト	¥6,800	SHT
9月13日	ウルトラマン図鑑	講談社	¥6,800	ETC
	ポリスノーツ	コナミ	予¥8,800	ADV
	エンジェル・パラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	¥5,800	PZL
	めざせアイドル☆スター! 夏色メモリーズ 麻雀編	シャー・ロック	¥6,800	TBL
	ラングリッサーⅢ	メサイヤ	¥6,200	S・RPG
9月14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	¥5,800	対・ACT
9月20日	スターファイター3000	イマジニア	¥6,800	SHT
	リアルバウト餓狼伝説	SNK	¥8,800	対・ACT
	SEGA AGES/アウトラン	セガ	予¥3,800	SPT
9月27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	未定	PZL
	サクラ大戦	セガ	未定	ADV
	SEGA AGES/アフターバーナーⅡ	セガ	予¥3,800	SHT
	エターナル・メロディ	メディアワークス	未定	SLG

NEXT SOFT CALENDAR SATURN

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
未定	卒業S(仮)	NECインターチャネル	予¥6,800	SLG
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	NECインターチャネル	予¥6,800	SLG
	オーバードライビン(仮)	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥5,800	SPT
	マジックカーペット	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定	SHT
	神罰　人生の意味	ガイナックス	未定	ETC
	サイバーボッツ	カプコン	未定	対・ACT
	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	未定	対・ACT
	ロックマンX4	カプコン	未定	ACT
	出世麻雀 大接待	キングレコード	未定	TBL
	戦国ブレード	アトラス	未定	SHT
	実況おしゃべりパロディウス~forever with me~	コナミ	未定	SHT
	上海Great Moments	サンソフト	¥6,500	PZL
	フォトジェニック	サンソフト	未定	SLG
	わくわく7	サンソフト	未定	対・ACT
	RENSA－恋鎖－	シグナルライト	未定	PZL
	現代大戦略Strikes(仮)	システムソフト	未定	SLG
	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント(仮)	セガ	未定	SHT
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	セガ	未定	対・ACT
	バーチャコップ2	セガ	未定	SHT
	ファンタジーアース(仮)	セガ	未定	RPG
	ARENA(仮)	ソフトバンク	未定	RPG
	シミュレーションズー	ソフトバンク	未定	SLG
	東京SHADOW	タイトー	未定	ADV
	MVPベースボール(仮)	データイースト	未定	SPT
	テラクレスタ3D(仮)	日本物産	¥5,800	SHT
	イレブンス アワー	ヴァージン インタラクティブ	未定	ADV
	NHLパワープレイ'96	ヴァージン インタラクティブ	未定	SPT
	グリッド ランナー	ヴァージン インタラクティブ	未定	ACT
	スポット(仮)	ヴァージン インタラクティブ	未定	ACT
	ハイパー 3D ピンボール	ヴァージン インタラクティブ	未定	TBL
	はいぱぁセキュリティーズ S(仮)	パック・イン・ビデオ	未定	SLG
	大江戸ルネッサンス	パック・イン・ビデオ	未定	SLG
	銀河お嬢様伝説ユナSS(仮)	ハドソン	未定	ADV
	銀河お嬢様伝説ユナREMIX(仮)	ハドソン	未定	DC
	ユナ ハイブリッド画集(仮)	ハドソン	未定	ETC
	GRANDREAD	バンプレスト	未定	SLG
	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	予¥5,800	PZL
	ロボット混戦RPG(仮)	バンプレスト	未定	RPG
	スワッグマン	ビクター エンタテインメント	未定	ACT
	ダンジョン・マスター(仮)	ビクター エンタテインメント	未定	RPG
	トゥーム・レイダーズ	ビクター エンタテインメント	未定	RPG
	ノバストーム	ビクター エンタテインメント	未定	SHT
	CRITICON ザ・クリティカルコンバット	ビック東海	¥5,800	対・ACT
	ファイヤープロレスリングS 6 MEN SCRAMBLE	ヒューマン	未定	SPT
	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	未定	RPG
	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	未定	RPG
	スタートリング・オデッセイ1 ブルーエボリューション	レイフォース	未定	RPG
	スタートリング・オデッセイ2－魔竜戦争	レイフォース	未定	RPG
	スタートリング・オデッセイ3 ミレニアムの聖戦	レイフォース	未定	RPG

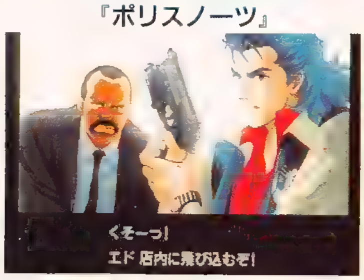
発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
秋予定	太閤立志伝Ⅱ	光栄	¥7,800	SLG
	麻雀大会Ⅱ Special	光栄	¥6,800	TBL
	セクシーパロディウス	コナミ	未定	SHT
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト	¥5,980	PZL
	ぷるるんシェイプUPガールズ	J・ウイング	未定	PZL
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ	未定	ACT
	ファンタステップ	ジャレコ	未定	ADV
	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス(仮)	セガ	未定	SPT
	ワールドシリーズベースボール(仮)	セガ	未定	SPT
	心霊呪殺師　太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	未定	ACT
	TECMO SUPER BOWL(仮)	テクモ	未定	SPT
	怪盗セイント・テール	トミー	予¥6,800	ADV
	FARADOON	パイオニアLDC	未定	A・RPG
	バトルバグス(仮)	バンタン電脳工場	未定	SLG
	エクスヒュームド	BMGビクター	未定	ACT
	アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥	ヒューマン	未定	SLG
	エネミー・ゼロ	ワープ	¥6,800	ADV
冬予定	ロックマン8(仮)	カプコン	未定	ACT
	3Dベースボール	BMGビクター	未定	SPT
	レガシー オブ ケイン	BMGビクター	未定	RPG
	ボディバイオニクス	メディアクエスト	予¥5,800	ETC
96年予定	パチンコ倶楽部	I.S.C	未定	ETC
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	未定	RPG
	ドラゴンナイト	エルフ	未定	RPG
	エンジェル グラフィティ(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	SLG
	モトクロス(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	SPT
	デイトナUSA~Circuit Edition	セガ	未定	SPT
	電脳戦機バーチャロン	セガ	未定	対・ACT
	Jリーグサッカー'96(仮)	テクモ	未定	SPT
	銀河英雄伝説	徳間書店	未定	SLG
	天外魔境　第四の黙示録	ハドソン	未定	RPG
	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	未定	対・ACT
	グランド セフト オート(仮)	BMGビクター	未定	ACT
	ファイロ&クロード(仮)	BMGビクター	未定	ACT
	Zero4 Champ Doozy-J Type-R	メディアリング	未定	SPT
	本格4人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン!	ビデオシステム	未定	TBL
97年2月	HERC'S ADVENTURES	ビーピーエス	予¥5,800	RPG
97年春予定	デザエモン	アテナ	未定	ETC
	クォヴァディス2~惑星強襲オヴァン・レイ~	グラムス	予¥6,800	S・RPG
	未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	NETYOU	未定	SLG
	スパイダー(仮)	BMGビクター	未定	ACT
	タンク(仮)	BMGビクター	未定	ACT
	クロック	メディアクエスト	予¥5,800	ACT
	ミニ四駆	メディアクエスト	予¥5,800	SPT
未定	囲碁	アスキー	¥6,800	TBL
	ダービースタリオン(仮)	アスキー	未定	SLG
	TFX	イマジニア	未定	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	未定	対・ACT
	センチメンタル・グラフィティ	NECインターチャネル	未定	SLG

ブラボー！秋山の注目作
『センチメンタル・グラフィティ』



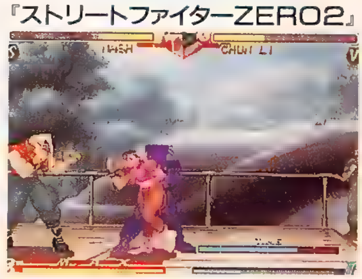
ヒロインは全国各地になんと12人！ 男なら、二股かけるなんてもってのほかだぞ。

さかがーの注目作
『ポリスノーツ』



3DO版もPS版も持ってるけど、それでもサターン版もほしい。ああ～、やりて～っつ!!

MW岩井の注目作
『ストリートファイターZERO2』



春麗が出るゲームだし。チャイナ服も出るし。声はみやむーだけど、やっぱり春麗だネ!!

ゲーム アーツ・宮路社長独占インタビュー



「CD-ROMゲームに本気で取り組む」

最近ではサターンにて『ガングリフォン』や『ゆみみみっくすREMIX』を発売し、その技術力の高さを評価されているゲームアーツ。EXではゲームアーツの宮路社長に独占インタビューを申し込み、その胸中を語って頂いた。

CD-ROM専門のソフトハウスとして

MW岩井(以下、岩) ゲーム アーツさんはパソコンのPC88SR専用のソフト製作会社として設立されましたが、それ以降はメガドライブやゲームギア、そして現在はサターン専門のソフトメーカーとして活躍なさっていますよね。では何故、セガさんのハードでしかソフトを製作していないのか、その理由は何ですか?

宮路社長(以下、宮) まずコンシューマーの開発を始めようと思ったときに、参入ハードの候補としてPCエンジンのCDロムロムとメガーCDがあったんです。ですがPCエンジンは8ビットですし、CDロムロムもCD-ROMでありながらランダムアクセスに弱く、ほとんどシーケンシャル・アクセスのようなCD-ROMデバイスだったんですよ。

岩 じゃあPCエンジンはCD-ROMよりデータを読み込むのは速いけど、内側のほうにあるデータを読もうとすると遅くなる、なんて現象が起こってしまうワケですね。

宮 ええ、セガのR&Dはコンシューマーにおいても、本当にハードを作り込んでいますよ。ゲーム アーツ自身としては10年くらい前からCD-ROMの研究を始めたんですが、その頃はフィリップスのCD-Iなんかをターゲットにしていたり。

岩 あぁ、数年前に何台かのハードが発売されて、そのままソフト供給のなくなってしまったハードですね。

宮 でも、メガーCDってCD-Iどころか、当時のパソコンに装備されていたCD-ROMよりも素晴らしいハードウェアだったんですよ。

岩 一応は据置型CDプレイヤーが3万円くらいで販売され始めた時代ではありましたが、あの価格で確かに8倍オーバーサンプリングを装備していたりと、音楽用CDプレイヤーよりも音質が良かったり(笑)。

宮 あとセガの役員に無理な注文で「バッファメモリ(編集部注:一度に読み込んでおけるメモリ量のことを指す。CD-ROMメディアでは540MBという膨大な容量があるものの、本体のバッファメモリが少ないと結果としてロード回数が多くなったり、多くのアニメーションパターンを持ったゲームが作れないという弊害が生まれてくる。だがハードウェアとしての価格が高価になるため、ハードメーカー側としては少しでも少なくしたいもの)が足りませんね」と言えば、翌日にはメモリを増やしたハードを作っておいてくれたり(笑)。

岩 それで編集部に届いたメガーCDのサンプルハードは、ヴァージョンが7つもあったんですね(苦笑)。

宮 こちらの意見を聞いてハードまで変更してくれた以上は、こちらも良質のソフトを作るということが礼儀じゃないですか。ハードウェアの採算性よりも、良質のソフトを出すためにはメモリだって増やすぞ、というセガ側の対応に感動したんです。

岩 セガさんは日本…いや、世界でもトップクラスのメーカーさんですからね。

宮 そうです。その大手さんが、ソフトハウスの意見を聞いてハードウエアを変更してくれるならば、ゲーム アーツとしては本気で取り組まなければいけないと思いましたよ(笑)。

岩 その覚悟の結果が『シルフィード』であり『ルナ ザ・シルバースター』なんですね。

宮 ええ。あの2作は特にゲームアーツのタイトルのなかでも実験的な作品で、メガーCD自体が10数万台しか普及していないのに、専用ソフトが10万本売れました。その結果を見て「あぁ、本気でソフトを作れば、ユーザーさんはちゃんと買ってくれるんだ」って安心しましたよ。

岩 ところでゲームアーツさんというサードパーティーの立場から見て、サターンというハードはプレイステーションに比べてどんなプラス要素とマイナス要素がありますか?

宮 そうですね。プレイステーションはコンパクトにまとまったゲーム機ですね。ですから制作の敷居は低いと思います。ハードウェアの内側はほとんどブラックボックスと化しているんで手を出せない反面、ソニー側から提供されるライブラリ(編集部注:簡単にポリゴン表示を行ってくれるなどの、簡易プログラム集)を使って組み合わせていけば、それなりのモノは作れてしまうんですよ。だから技術屋肌の我々にとっては、作っていても面白さを感じられないんですよね。

岩 それに比べて、サターンはどうなんですか?

宮 これがもう、ハードの計設から何から我々の意見を取入れてくれたんです。なにしろライブラリーがソニーから提供されるプレイステーションに比べ、サターンは自分で望めばセガのライブラリーを使わずに、自社でもライブラリを作れるんですね。ですから技術者としては燃えるんです(笑)。

岩 ライブラリなどのソフト面を除いたハードだけで見た場合には、どんな違いがあるんですか?

宮 まずサターンはプレイステーションに比べて、圧倒的にバッファメモリの容量が大きいです。それにCPUパワーも充分ありますしね。技術次第で、どんなソフトでも作ることができるという魅力を感じます。

岩 じゃあプレイステーションでソフトを製作しても、ゲーム アーツさんの技術力が生かせず、他社さんで作られたソフトとの差異をそれほど出せない、というわけですね。

宮 ええ。サターンの場合はサウンドチップひとつにしても、3D音響のようなことが内蔵音源で作ることができるなど、頑張れば頑張っただけの甲斐を感じられます。

岩 具体的には、どういった違いが出せるんですか?

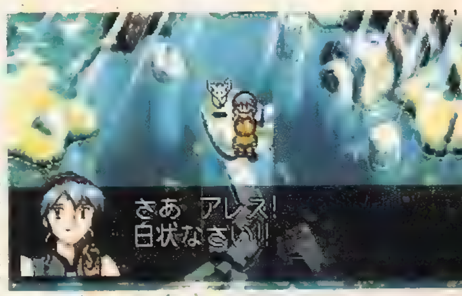
宮 例えば『ガングリフォン』は3Dの空間を2Dの画面で表示することを目的としたゲームでしたが、実は音でも3Dを表現しています。

岩 視覚と同時に聴覚も使い、より3Dを体験できるというわけですね。

(7/22・ゲーム アーツ社内にて)



気さくな社長の人柄に、思わずホッとする取材陣。



最新作である「LUNAR」の美しさを見よ!

郵 便 は が き

101-00

ここに50円切
手を貼って下
さい

東京都千代田区内神田1－11－4 藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト ムックVol.45

セガポリス係行

お名前		年齢	歳	男・女	
ご住所	〒		職業		
ゲーメストは？	①買っている		②買ったことがない		
お買い上げ年月日	年		月		日
お買い上げ店名					

GM45 SEGAPOLIS ハガキ

ゲーメストムック Vol.45
セガポリス
アンケート

1. このムックの発売を何でお知りになりましたか?	①書店店頭で ②知人・友人から聞いて ③雑誌で 誌名( ) ④その他( )
2. どこでこの商品をお買い求めになりましたか?	①書店 ②ゲーメスト読者サービス部 ㋾屋 ③その他( )
3. このムックをご覧になってのご感想は?	①内容 A. 良かった( ) B. どちらともいえない C. 良くなかった( ) ②価格 A. 安い B. 普通 C. 高い
4. この本の満足度を10点満点で評価してください。	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
5. そのほかこの本についてご意見ご感想がございましたらお書きください。	

ご希望の賞品名とその番号	



SEGAPOLIS

CONTENTS


VIRTUA FIGHTER3 Act.0.5
Virtua
Fighter 3
起動
BEGINNING NOW
AKIRA YUKI
JACKY BRYANT
SARAH BRYANT
LAU CHAN
PAI CHAN
WOLF HAWKFIELD
JEFFRY McWILD
KAGE-MARU
SUN DI
LION RAFALE
DURAL
&
AOI UMENOKOHJI
Act.0.5
COMING SOON

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST MOOK

GAMEST MOOK VIRTUA FIGHTER 3



MODEL 3

セガポリスムック合計100人大プレゼントコーナー!!

締め切り10月9日消印有効

①セガサターン本体

5名様

むむっ、やってきましたよゲーメストムックお約束のプレゼントコーナーが。アンケートハガキに必要事項を記入の上、欲しいプレゼントの番号と名前を1つだけ書いて送ってね。

②コントロールBOX各種

各1名様





「ボードマスター」

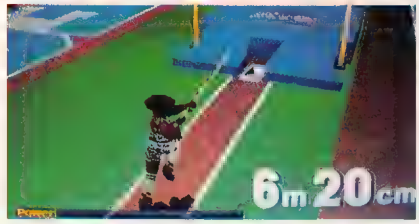
「スーパーベガ21」





「AV5000＆Σ8000T・B」

③「デカスリート」「バーチャキッズ」基板



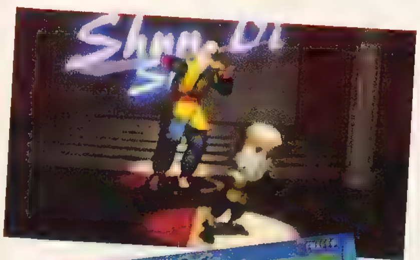
各1名様

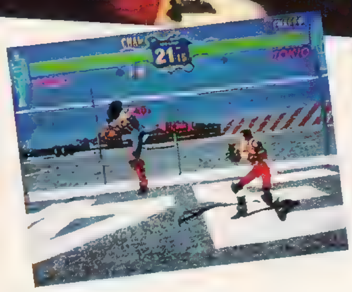
④ST-V各種ロム

「ファンキーヘッドボクサーズ」「バーチャファイターリミックス」「ばくばくアニマル」「ファイナルアーチ」「エジホン探偵事務所」

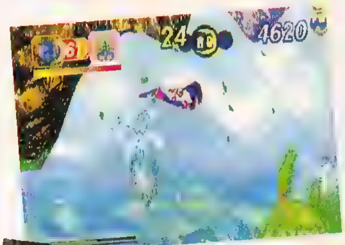
各1名様

⑤セガサターンソフト











「バーチャファイターキッズ」「ファイティングバイパーズ」「ときめきメモリアル」「ストリートファイターZERO」「ナイツ」「トア」「バーチャファイター2」「セガラリーチャンピオンシップ」「レイヤーセクション」「X-MEN」「ヴァンパイアハンター」「機動戦士ガンダム」「グラディウスデラックスパック」「女神転生デビルサマナー」「ポリスノーツ」「アフターバーナー」「アウトラン」

各5名様

■平成8年9月9日発行　第1版第1刷発行
第3巻第26号通巻45号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■編集スタッフ　河田　睦／遊佐孝之／鈴木規康／岩井浩之／秋山健一／坂上　裕
■編集アシスタント　松田史征／名女川太郎／阿久根幸夫／池田憲彦／奥田高士／千葉憲／中村具記
■ライター　ずるずる／FRS-N.O.／C・LAN／ジョッキー★笹岡／アディオスToshi／がっちん／ギィ／K-TAN／キャサ夫／GYU／MVP／SHO／借金／漁ん／チャッキー／ねね／ピーター／ラブソルジャー／T.H
■デザイン　インフォアート／斉藤デザイン室／ローリングストーン／エストール
■発行所　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル
営業部　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
■印刷　大日本印刷株式会社

© SEGA

SEGAの3Dバトルを完全攻略！

絶賛発売中!!

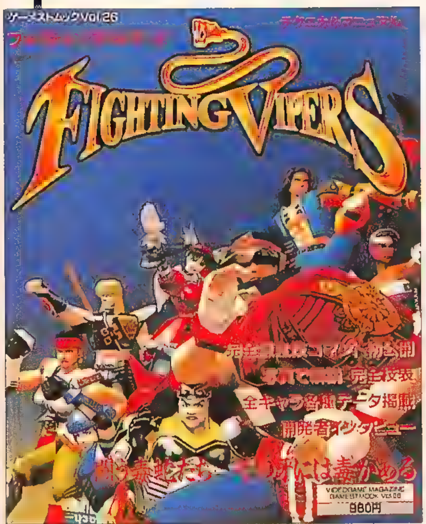


ゲーメストムックVol.32

VIRTUAL-ON

電脳戦機バーチャロン

８種の機体を操る３Ｄバトルの攻略マニュアルだ。期待を裏切らないビジュアル満載で、データ量も豊富な仕上がりだぞ!!ＶＲデザイン・カトキハジメ氏インタビュー収録。**定価2000円**



ゲーメストムックVol.26

FIGHTING VIPERS

定価980円

ファイティングバイパーズ

ド派手なアクションのリアルバトルを完全攻略！あのハニーのムフフな写真もばっちり載っているお得な１冊。技表は分岐式ビジュアル採用。壁際の攻防もコレでＯＫ！

VIRTUA FIGHTER2

バーチャファイター２ ACT.1-3



Act.1
定価780円



Act.2
定価1380円



もはや誰もが知っている大人気ゲーム、バーチャファイター２を完全解析。技表編、対戦攻略編、超上級攻略編と３冊に渡って細かく解説しているぞ！すぐに買うしか！ネ。

Act.3
定価980円

SHINSEISHA

GUNBLADE NY
SCORE ATTACK FESTA REMIX
KING of DecAthlete
~GAMEST CAP~



ガンブレードNY スコアアタックフェスタ
デカスリート ゲーメストカップ
キャンペーン開催中

開催期間1996年
8月1日(木)
〜
8月31日(土)

参加希望者は開催店舗の各ゲームでプレイしたのち、各店舗に設置してある記入用紙に必須事項を明記のうえ、店舗スタッフに渡してください。

9月30日発売のゲーメスト誌面にて、上位記録者のランキング及びスコアを発表します。

全国トップと各店舗トップはAM3研より表彰されます。

開催店舗

- セガ・フェアリー
- H／S仙台
- オーツーパークS／W
- S／W川口
- パセラ
- 池袋GIGO
- H／S渋谷
- S／W静岡
- 岐阜GIGO
- 心斎橋GIGO
- セガ神戸かもめ館
- 広島GIGO
- 天神GIGO
- S／W与次郎ケ浜

読者サービス部

出前迅速落書きむよよ〜ん！



ZERO豪鬼Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：C-71

ZERO2豪鬼Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：C-120



ジャッキー革ジャン
価格49800円　送料：E
通販番号：SG-22M（M）
SG-22L（L）



ZERO2 ADテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-118

さくらテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-119

COLOMVIA VIDEO



電脳戦機バーチャロン
価格4800円　送料：H
通販番号：COVC4726

ファイティングバイパーズ
価格4800円　送料：H
通販番号：COVC4724

ラストブロンクス東京番外地
価格4800円　送料：H
通販番号：COVC4728





※実際のパッケージとは異なります。

GAMEST VIDEO





ストリートファイターZERO2 ライブ・オン・ザ・バトル
価格5800円　送料：H
通販番号：GV-26

ストリートファイターZERO2
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-25

バーチャファイター2
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-15



JIGSAW PAZZLE

送料：E

ときめきメモリアル・日曜日　500ピース
価格2060円　送料：E
通販番号：BF007



商品名	価格	通販番号
ときめきメモリアル・日曜日500ピース	2060円	BF007
ときめきメモリアル・手作りサンド500ピース	2060円	BF008
ときめきメモリアル・渚300ピース	1442円	BE003
ときめきメモリアル300ピース	1442円	BP345
ときめきメモリアル・夏300ピース	1442円	BP346
ときメモ〜forever with you〜300ピース	1442円	BE004

108ピース　1030円

藤崎詩織	BP630	如月未緒	BP636
片桐彩子	BP631	美樹原愛	BP637
虹野沙希	BP632	紐緒結奈	BP638
早乙女優美	BP633	清川望	BP639
朝日奈夕子	BP634	鏡魅羅	BP640
古式ゆかり	BP635	館林見晴	BP641

ときめきメモリアル
手作りサンド500ピース



価格2060円　送料：E
通販番号：BF008

キャストキット（組み立て式）

送料：E

商品名	価格	通販番号
藤崎詩織キャスト	4944円	KAI-01
虹野沙希キャスト	4944円	KAI-02
片桐彩子キャスト	4944円	KAI-03
如月未緒キャスト	4944円	KAI-04
朝日奈夕子キャスト	4944円	KAI-05
美樹原愛キャスト	4944円	KAI-06
紐緒結奈キャスト	4944円	KAI-07
清川望キャスト	4944円	KAI-10
早乙女優美キャスト	4944円	KAI-11
古式ゆかりキャスト	4944円	KAI-12
館林見晴キャスト	4944円	KAI-13
鏡魅羅キャスト	4944円	KAI-14
詩織［パーティドレス］	4944円	KAI-16
沙希［エプロン］	4944円	KAI-17
如月未緒［浴衣］	4944円	KAI-19



藤崎詩織
フィギュア　ソフビ
価格8034円　送料：E
通販番号：KAI-15



きらめき高校校章
価格515円　送料：C
通販番号：COS-C1062

CD-COLLECTION

送料：E



ときめきメモリアル
〜オリジナル・ゲーム・サントラ〜（2枚組）
価格3800円　送料：E
通販番号：KICA7675



ときめきメモリアル
ヴォーカルベストコレクション
価格4200円　送料：E
通販番号：KICA7681

商品名	価格	通販番号
CDドラマときめきメモリアル	2800円	KICA7640
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルJUN〜featuring鏡魅羅〜	2800円	KICA7662
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルJUL〜featuring虹野沙希〜	2800円	KICA7664
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルAUG〜featuring清川望〜	2800円	KICA7665
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルSEP〜featuring朝日奈夕子〜	2800円	KIKA7666
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルOCT〜featuring館林見晴〜	2800円	KICA7667
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルNOV〜featuring如月未緒〜	2800円	KICA7668
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルDEC〜featuring古式ゆかり〜	2800円	KICA7683
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルJAN〜featuring紐緒結奈〜	2800円	KIKA7684

商品名	価格	通販番号
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルFEB〜featuring早乙女好雄〜	2800円	KICA7685
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルMAR〜featuring早乙女優美〜	2800円	KICA7686
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルAPR〜featuring伊集院レイ〜	2800円	KICA7687
ステレオドラマもっと！ときめきメモリアルMAY〜featuring美樹原愛〜	2800円	KICA7688
ときめきメモリアル〜オリジナル・ゲーム・サントラ〜（2枚組）	3800円	KICA7675
ときめきメモリアルヴォーカルベストコレクション	4200円	KICA7681
ときめきメモリアル対戦パズルダマオリジナルゲームサントラ	2200円	KICA7699
ときめきメモリアルSOUNDコレクション2	3000円	KICA7701
金月真美TOKIMEKI	3000円	KICA7700

読者サービス部通信販売お申し込み方法

○読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込通知票か、郵便局の払込通知票でお申し込み下さい。
*現金書留・銀行振込・電話注文などでのご注文は受け付けておりません。
○ご入金後から、商品のお届けまでに15〜20日ほどかかります。
○返品は、お届けの商品が不良品、または配送中の破損以外、基本的には受け付けません。
○価格はすべて税込みです。
○ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号を、ボールペンなどではっきりとお書きください。

商品の送料

○複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で、一番高い料金を送ってください（単品発送品は個別に加算してください）。
送料例：さくらテレカ1枚……………100円(A)
　ときめきメモリアル・日曜日
　ときめきメモリアル・渚
　ときめきメモリアル・夏
　パズル計3個……………500円(E)
　きらめき高校校章1個……………200円(C)
以上の商品を一括注文された場合の送料はEの500円となります。

A　何個でも……………100円
B　2個まで……………100円
　　3個以上……………400円
C　1個なら……………200円
　　2個以上……………400円
D　3個まで……………200円
　　4個以上……………400円
E　何個でも……………500円
F　何個でも……………800円
G　単品発送品……………900円
H　何個でも……無料（サービス）

郵便振替口座番号：00150-4-98420　株式会社　新声社　お問い合わせ電話番号：☎03-3293-9326
お問い合わせ先：株式会社　新声社　読者サービス部　受付時間：月〜金曜日
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　AM10:00〜PM5:00

ゴールドチケットサービス

○通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

1　コインホルダー：10点
2　ゲレンジャーテレカ：20点
3　吉崎観音テレカ：20点
4　システム手帳：40点
5　ゲーメストプレスTシャツ：50点

SEGAPOLIS
ゲーメストムック Vol.45
平成8年9月9日発行
第3巻第26号通巻45号
発行人／加藤 博 編集人／高橋己代子
発行／株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4
TEL. 03-3293-9321





定価500円
（本体485円）送料310円

雑誌63381-45 ©SHINSEISHA 1996 Printed in Japan T1063381450504